para Microsoft® Windows

Guía del usuario

Contenidos

BIENVENIDO A SKETCHUP 5 7

Aprender SketchUp 8

¿Qué está nuevo en esta liberación? 1 1

Asistencia técnica 1 3

CONCEPTOS 1 4

El arte de diseñar en SketchUp 1 5

El dibujo rápidamente 2 1

Mirar modelos en 3 dimensiones 2 8

Añadir detalle a sus modelos 3 2

Presentar sus modelos 4 1

Terreno modelador y las formas orgánicas 4 5

INTERFAZ DE USUARIO DE APLICACIÓN 4 8

Barra titular 4 8

Menúes 4 9

Barras de herramientas 49

Dibujar área 4 9

Barra de estatus 4 9

Menúes 5 1

Barras de herramientas 69

Menú contexto 7 2

Cajas de diálogos 7 3

Hachas de dibujo 7 6

Inferencia 7 9

HERRAMIENTAS PRINCIPALES 83

Herramienta selecta 84

Herramienta de borrador 88

Herramienta de cubo de pintura 89

HERRAMIENTAS DE DIBUJO 93

Herramienta de línea 94
Herramienta de arco 98
Herramienta a pulso 10 2
Herramienta de rectángulo 10 4
Herramienta de círculo 10 7
Herramienta de polígono 10 9

HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN 11 1

Herramienta de movimiento 11 2
Haga girar herramienta 11 9
Herramienta a escala 12 6
Ejerza presión/tire herramienta 13 1
Sigue me herramienta 13 6
Herramienta de compensación 14 2
Interque se con Model Tool 14 5
Herramienta de textura de posición 14 7

HERRAMIENTAS DE CONSTRUCCIÓN 15 5

Herramienta de cinta métrica 15 6
Herramienta de transportador 16 0
Herramienta de hachas 16 3
Herramienta de dimensiones 16 5
Herramienta de texto 16 7
Herramienta de plano de sección 17 0

HERRAMIENTAS DE CÁMARA DE FOTOGRAFIAR 17 3

Previo 17 4
Vistas estandares 17 5
Herramienta de órbita 17 6
Herramienta de cazuela 17 7
Herramienta de zoom 17 8
Herramienta de ventana de zoom 17 9
Extensiones de zoom la herramienta 18 0

HERRAMIENTAS DE WALKTHROUGH 18 1

Herramienta de cámara de fotografiar de posición 18 2
Herramienta de paseo 18 5
La mirada alrededor de herramienta 18 6

HERRAMIENTAS DE CAJÓN DE ARENA 18 7

Habilitar las herramientas de cajón de arena 18 8
El cajón de arena de contornear herramienta 18 9
El cajón de arena desde el principio herramienta 19 0
Smoove Tool 19 2
Herramienta de sello 19 5
Herramienta de cortina 19 7
Añada herramienta de detalle 19 9
Herramienta cortante petulante 20 2

COLOCACIONES EJEMPLARES Y GERENTES 20 4

Caja de diálogos de información ejemplar 20 5
Caja de diálogos de información de entidad 22 0
Visor material 22 1
Editor material 22 6
Visor componente 23 0
Gerente de capa 23 4
Gerente de página 23 7
Muestre caja de diálogos de colocaciones 24 1
Sombree caja de diálogos de colocaciones 25 1
Ablande caja de diálogos de filos 25 3
Contorno componente 25 6
Preferencias de aplicación la caja de diálogos 26 0

ENTES 27 1

Entes de arco 27 2
Entes de círculo 27 7
Entes componentes 28 3

Construcción LineEntities 29 9
Entes de punto de construcción 30 1
Entes curvos 30 3
Entes de dimensión 30 7
Entes nominales 30 9
3entes de Polyline de d 31 3
Entes de grupo 31 5
Agrupe comando contexto 31 8
Entes de imagen 32 2
Entes de línea 32 6
Entes de polígono 32 9
Entes de plano de sección 33 3
Entes superficiales 33 5
Entes de texto 33 9
Comando contexto de entidad múltiple 34 2

ENTRADA Y SALIDA 34 6

3la d modela (DWG/DXF) importa 34 7
3la d modela (3DS) importa 34 9
3la d modela (DEM) importa 35 1
2la importación gráfica de la d 35 3
3la d modela (DWG/DXF) exporta 35 4
3la d modela (3DS) exporta 35 6
3la d modela (VRML) exporta 36 0
3la d modela (FBX) exporta 36 2
3la d modela (XSI) exporta 36 3
2la exportación gráfica de la d 36 4
2la d gráfico (DWG/DXF) exporta 36 6
2la d gráfico (PDF/EPS) exporta 36 9
Piranesi Epix Export 37 2
3la d modela (OBJ) exporta 37 4
Exportación de rebanada de sección 37 6
Exportación de animación 37 8
Páginas y TourGuide™ 38 2
Impresión 38 3

INFORMACIÓN TÉCNICA 38 7

Formatos de archivo de cuadro 38 8
2formatos de archivo de vector de d 39 0
SketchUp and OpenGL 39 2
Problemas de compatibilidad 39 3
Codec lista 39 4
Listón de respaldo de insecto 39 5
SketchUp Ruby API y consola 39 6
Coloree sacalanzaderas 39 7

GLOSARIO 39 9

ÍNDICE 40 5

Bienvenido a SketchUp 5

SketchUp para Microsoft Windows es una herramienta engañosamente simple, extremadamente poderosa por crear, mirar, y modificar 3D diseña. ¿SketchUp era diseñado para ofrecer la elegancia y espontaneidad de dé el dibujo con la velocidad y?el |exibility| de medios digitales.

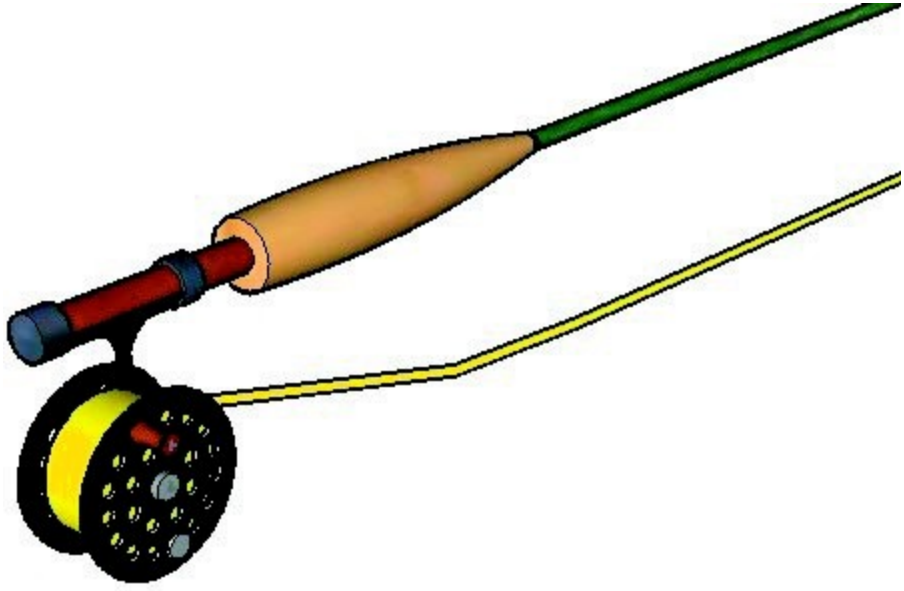
De el equipo de SketchUp entero, agradezca probando SketchUp, y dé la bienvenida a la comunidad de usuario de SketchUp.

Usar esta guía

La familiaridad con las bases de computadora es todo lo que usted necesita para usar SketchUp. Continúe con la sección de SketchUp de aprendizaje de esta guía para la asistencia con aprender SketchUp. O, lea el lo que está nuevo en esta sección de liberación de esta guía para familiarizarse con SketchUp nuevas características.

Aprender SketchUp

¿Como con cualquiera herramienta de ayuda al software, existe nivel mínimo de aprender debe hacer para lograr el profesional?ciency with SketchUp. La información siguiente puede ayudar aprende cómo usar a SketchUp.



Seminarios de video

@Último software ha creado varios seminarios de video para facilitar el aprendizaje de los procedimientos de herramientas de SketchUp y dibujo. Mire estos seminarios por el artículo de menú seminarios de vista en el menú ayuda (ayuda> mira seminarios >seminarios de video).

Estos seminarios de video pueden jugar también directamente del disco compacto si tiene un disco compacto de SketchUp insertado en su guía. Si el disco compacto no está en su guía, su computadora intentará para acceder versiones corrientes de los seminarios del sitio Web de SketchUp. Puede descargar también los seminarios en línea del sitio Web a su disco duro para asegurar que ellos juegan lisamente.

Guía del usuario en línea

Este en línea guía del usuario contenga unos conceptos la sección para usuarios que no conocer de trabajo en tres dimensiones o nuevo a SketchUp. ¿Esta sección es maravillosa para leerse consecutivamente antes de usar SketchUp para el?tiempo de |rst|.

El residuo de la guía del usuario consista de información de referencia para usuarios de SketchUp. ¿Refiera a este guía del usuario para?explicaciones de |nd| de cada SketchUp se destacan o para aprender cómo ejecutar tareas comúnes usando las herramientas. La guía del usuario usan estos símbolos especiales y convenciones:

Nota - el icono notado está acostumbrado a describir detalle adicional para una característica o aspecto de SketchUp.

Video - acostumbre a identificar un seminario de video que facilita el texto explicando cómo usar una característica de SketchUp.

Cautela - el icono cautela está acostumbrado a identificar asuntos que podrían causar le problemas.

Sugerencia - el icono sugerencia está acostumbrado a identificar una sugerencia para ayudarle a perfeccionar la vía que usted usa SketchUp.

¿El menú > el menú ítem - acostumbre a identificar una ubicación para un |

speci|?artículo de menú de c. ¿itálicos - acostumbre a identificar un término

que es de?Eduardito en el glosario. <a_value> - Acostumbre a identificar un

valor que debe servir como substituto.

La ayuda sensitiva del contexto

El contexto ayuda a abotonar en la barra de herramientas estandar esté acostumbrado a acceder ayuda en herramientas y características individuales en SketchUp. El clic en el contexto ayuda a abotonar y entonces haga clic en cualquier botón de herramienta, caja de diálogos, u orden de menú para abrir los en línea guía del usuario al tema asociado. O, apriete la llave de F1 para mostrar información sobre cualquiera caja de diálogos para abrir archivos.

Menúes

La mayor parte del ordenes de SketchUp son accesibles usar ambos botones de herramienta y caiga-abajo menúes. Examine los menúes de SketchUp para familiarizarse con el ancho de características.

Tarjeta de referencia rápida

¿El SketchUp rápido referencie la tarjeta, disponible en el menú ayuda de SketchUp y en el sitio Web de software de @Last, contenga una lista de todo de herramientas y su |modi|?llaves de e. Examine el SketchUp referencia rápido tarjeta para familiarizarse con usar las herramientas de SketchUp.

La barra de estatus

La barra de estatus, localizó al fondo del área de dibujo de SketchUp, muestra se inclinan para las herramientas corrientemente usadas de dibujo, incluyendo la cosa especial funciona atajos de teclado de usar accesibles. Mire la barra de estatus mientras que está trabajando en SketchUp para hallar capacidades avanzadas de cada una de las herramientas de SketchUp.

Foro de usuario

Los foros de SketchUp son una excelente vía para avisar otros en la comunidad de usuario de SketchUp. Estos foros proporcionan entorno único para usted para obtener ayuda, sugerir nuevas características, consejo de oferta, y compartir sus modelos y materiales. Visite http://www.sketchup.com/forum para comenzar a obrando recíprocamente con otros usuarios de SketchUp.

SketchUp Training

@Último software proporciona cursos de entrenamiento para usuarios que quiere asistencia extra con SketchUp de los expertos en software de @Last. Visite http://www.sketchup.com/training para ver una lista de los cursos de entrenamiento disponible en su área.

¿Qué está nuevo en esta liberación?

@Últimas escuchas de software a sus solicitudes e intentos para poner en práctica muchos en SketchUp
realces y nuevas características. SketchUp 5 contienen los realces siguientes y nuevo características:

- Herramientas de cajón de arena

Esta liberación de SketchUp contiene nuevas herramientas de cajón de arena permitiendo le fácilmente crear y esculpir el terreno y o cualquiera geometría se creaba de un |dboxor| trianguló información
la red (TIN). Herramientas de cajón de arena pueden no solo estar acostumbrado a crear terreno, pero pueda estar acostumbrado a crear geometría orgánica o geometría que aparecen como sin embargo construido a mano, tal como un tazón de madera o la cara de una persona. Las herramientas de cajón de arena son habilitadas completamente nuevo gerente de extensión de SketchUp.

- Gerente de extensión

El gerente de extensión no puede estar acostumbrado a habilitar-descorazone SketchUp se destacan, tales como las herramientas de cajón de arena. Esta característica ayuda a simplificar la interfaz de usuario de SketchUp para esos usuarios que primariamente uso descorazona SketchUp se destaca.

- Componente y grupo cerrándose

Componente y entes de grupo pueden cerrarse ahora impidiendo les de ser moviendo o editado.

- Afile estilos de versión

Esta liberación de SketchUp contiene la profundidad hace cola y Endpoints afilan opciones de versión. La señal de profundidad permite le para enfatizar las líneas de frente mientras que Endpoints permita le para enfatizar
los |endpoints| de su modelo. Adicionalmente, puede acometer a ahora y de filos completamente. Combinado, estos nuevo filo que rinde las opciones proporciona varias nuevas combinaciones de versión para sus modelos.

- Contorno componente

un nuevo contorno componente está acostumbrado a mirar su grupo y jerarquías componentes como A
árbol jerárquico. Esta característica es aficionado a navegar por los modelos grandes, restructurando la jerarquía ejemplar, localizando casos de un componente particular, y nombrando de nuevo los grupos y
componentes.

- Realces de interfaz de usuario

Los cursores e iconos se han cambiado el diseño de de modo que son más fácilmente

reconocibles. • Nueva importación y archivo de exportación teclean

SketchUp 5.0 contienen nuevo estudio de 3D (3DS) y los importadores de modo de elevación (DEM) digitales y objetan (OBJ), XSI, y exportadores de FBX

- Manipulación componente

El visor componente ahora tiene un Replace escogió la opción del menú de contexto permitiendo le para reemplazar los componentes escogidos en el área de dibujo con el componente escogido en el visor componente. ¿Adicionalmente, los conversos de artículo de menú hechos únicos el componente corrientemente escogido en un componente único, con nuevo de?nition.

- Camine los realces de herramienta

La herramienta de paseo ahora se acerca declives incluyendo rampas y escaleras y terreno al intentar para mantener altura de ojo. Adicionalmente, la herramienta de paseo ha avanzado detección de colisión para asegurar que usted no repasa a la ligera paredes u otras barreras.

- Comportamiento de caja de diálogos

Modele las colocaciones y cajas de diálogos de gerente mordiscarán sin hacer presa al filo de la pantalla y a los filos de la ventana de aplicación. Estas cajas de diálogos pegarán también para mutuamente (cubra o ponga fondo a) para crear una pila de caja de diálogos. Cada caja de diálogos en la pila puede ser cerrada para mostrar sólo su titule la barra, o abrió. un nuevo artículo de menú Windows de exhibición / piel permite le para mostrar u ocultar todas las cajas de diálogos con un artículo de menú o atajo de teclado sencillo.

- Push/Pull: Cree nuevas caras de principio

La herramienta de empujón / tirón, en conjunción con la llave de CTRL, pueda estar acostumbrado a crear una serie unida de volúmenes (cada con su propio conjunto de filos). Esta característica es muy útil para crear el espacio que planea los diagramas para construir interiores.

- Enrojezca barras de herramientas

Nuevas clases de barra de herramientas y orden le permiten para crear barras de herramientas para sus herramientas en el lenguaje de programación de color de rubí.

- Documentación mejorada

Los en línea SketchUp guía del usuario contienen ahora unos conceptos sección, un glosario, y señales visuales informando el lector cuando un seminario de video de compañero es disponible para suplir la documentación.

- Unidades fraccionarias

La caja de diálogos de información ejemplar ahora contiene las unidades fraccionarias primariamente usado por trabajadores de madera en los EE.UU..

Asistencia técnica

El clic en un tema hacia la izquierda para examinar el SketchUp guía del usuario. O, teclee en una palabra clave arriba para buscar para tópicos.

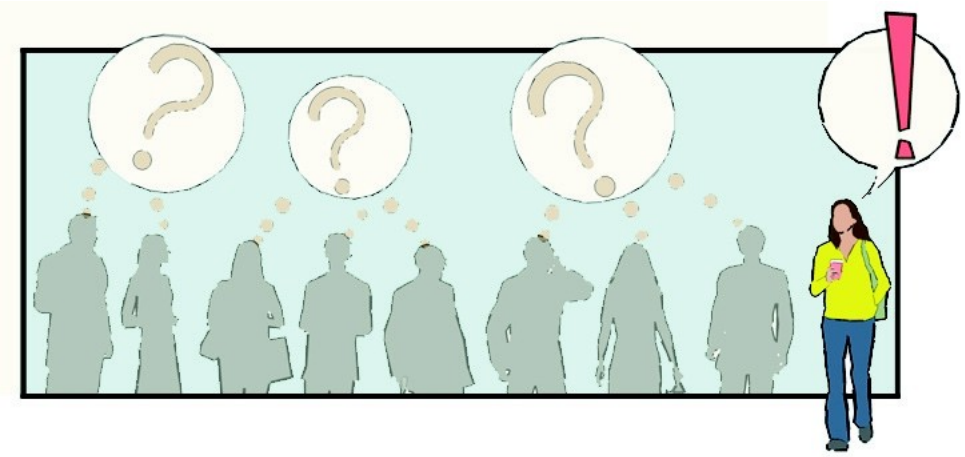
¿Si usted no puede?el |nd| un tema en la guía del usuario, visite el área de apoyo en http://www.sketchup. |com| / apoyo o envie un correo electrónico directamente a software de @Last en support@sketchup.com. Por favor, incluya la cosa siguiente con su correo electrónico:

- ¿una copia del SketchUp?el le que está creando
- una lista de los recursos de su sistema de computadora (CPU teclee, RAM, detalles de tarjeta de video, y la liberación exacta de su sistema operativo, tal como profesional de Windows XP con Service Pack 2)
- una descripción detallada de su pregunta o asunto

@Último software proporciona asistencia técnica de correo electrónico ilimitada libre a los usuarios finales de SketchUp.

Conceptos

Esta sección de la guía del usuario cubren el numeroso diseño de 3D y conceptos de SketchUp usados a lo largo de la comunidad de SketchUp. Esta sección era escrita primariamente para usuarios que no conocer SketchUp.

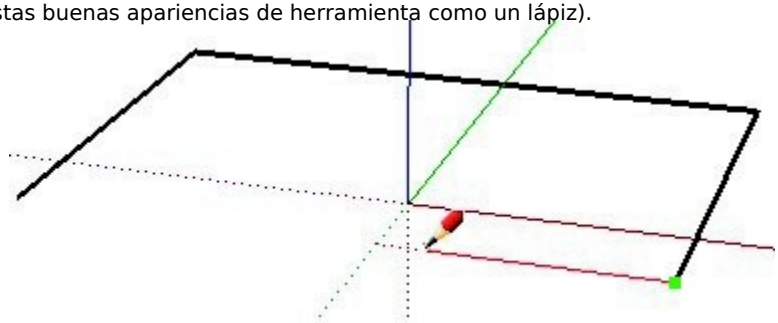


Esta sección es organizada en los tópicos siguientes:

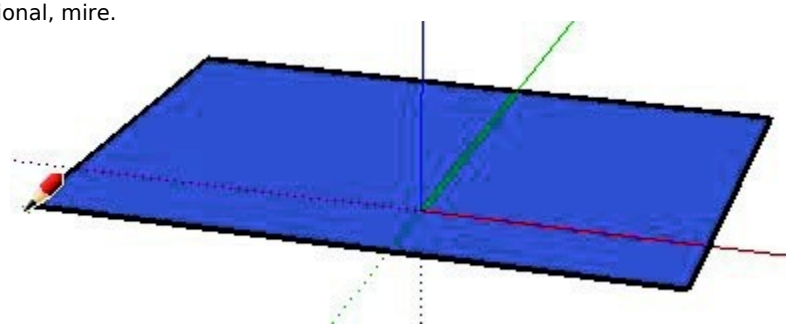
- El arte de diseñar en Sketchup-introduce le a los principios básicos detrás del dibujo exactamente en SketchUp.
- El dibujo rápidamente - introduce le a herramientas de SketchUp y conceptos necesarias para dibujar rápidamente.
- Mirar modelos en 3D-los presentes el concepto de la cámara de fotografiar y manipulación de un modelo en el espacio de 3D.
- Añadir realismo a sus modelos - introduzca le a mecanismos para añadir rápidamente realismo para su SketchUp modela.
- Presentar sus modelos - presente conceptos relacionados con la presentación de sus modelos a clientes.
- La introducción a terreno modelando - presente conceptos relacionados con trabajando con las herramientas de malla para crear ambos terreno y las formas orgánicas.

El arte de diseñar en SketchUp

el |modelsare| de SketchUp fundamentalmente creado por que une líneas como los filos del modelo. ¿Las caras se crean de forma automática cuando cualquier tres o más líneas o filos son en la misma p (un en?nite ?a 2D espacie), o |oplanar| , y forman un bucle cerrado. Estos filo/mire las combinaciones son combinadas para crear 3D modela. La imagen siguiente se muestra tres líneas coplanares inconexas. Estas líneas eran contraídas con la herramienta de línea (estas buenas apariencias de herramienta como un lápiz).

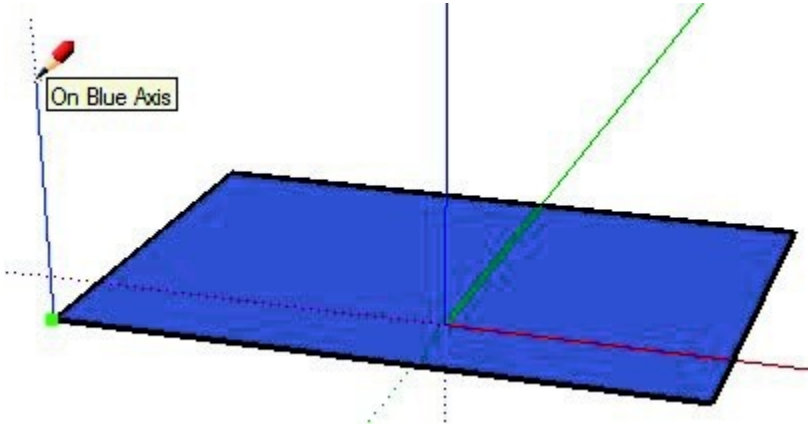


¿La imagen siguiente se muestra cuatro unió líneas coplanares y el posteriormente creado?a, 2 dimensional, mire.

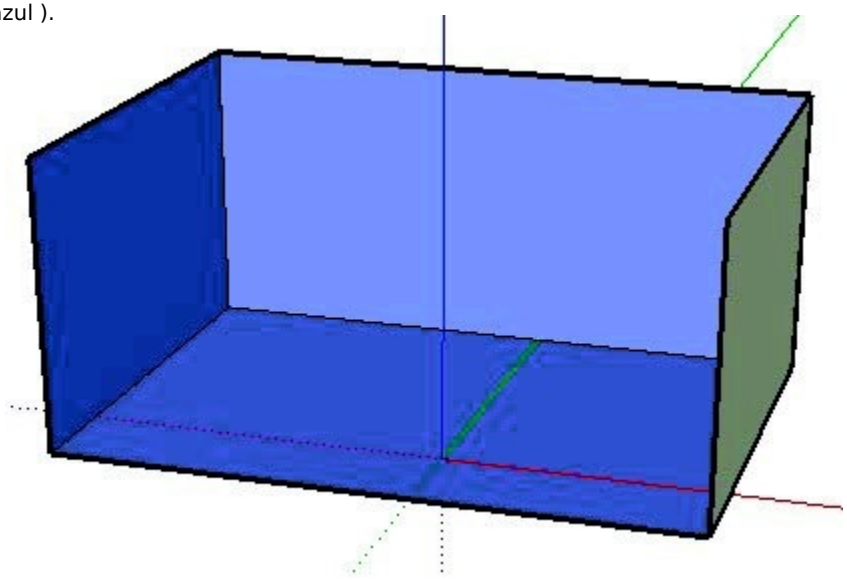


Nota - toda cosa que se acorta SketchUp es genéricamente mencionado para como la geometría.

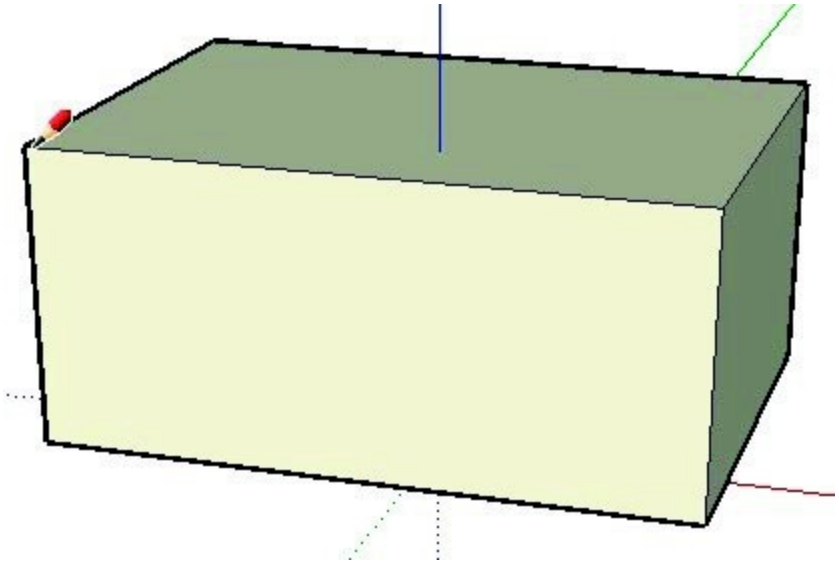
Para crear un 3D imagine, pare se simplemente o abajo en la dirección azul (compare a las hachas azules). El sistema coordinado (hachas) es posterior cubierto en esta sección. ¿La imagen siguiente muestra el?el |rst| se alinea creó en espacio de 3D.



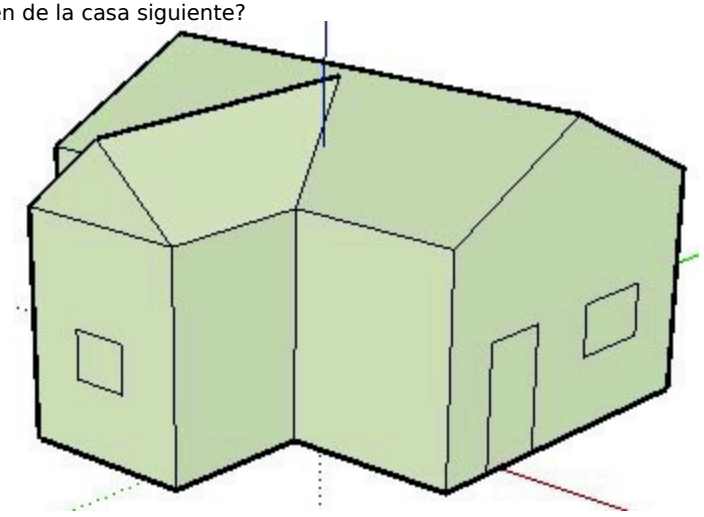
Como usted continúa para dibujar se alinean, siguiendo las hachas, caras son creadas. La imagen siguiente se muestra tres miran creó simplemente por dibujar rayan compare a las tres hachas las direcciones (color rojo, verde,
y el azul).



¿Existe una línea salió al sorteo para?|nish| un 3 caja dimensional. El anuncio que cuando éste línea es contraída en, dos caras se crean.



Usted puede hacer mucho en SketchUp simplemente dibujando líneas para formar caras usando la herramienta de líneaY, usted puede dibujar las líneas empezando en cualquier parte (en otra línea, en una cara, a un punto, y así en). ¿Puede reconoce los previos 3D boxea dentro de la imagen de la casa siguiente?



La mirada alrededor de la habitación que usted está en casa. Note cómo toda cosa le mirar a tienen caras. ¿Ciertas caras pueden ser redondeadas, algunos podrían ser?a. Adicionalmente, toda cosa tiene los filos que deslindan la cara, tal como el filo de un estante en una estantería.

Nota - SketchUp no es igual que computadora asistido diseñe o el CAD. ¿las aplicaciones CAD son diseñado el |speci|?c para representando la información concreta, mientras que SketchUp es para exploración y diseño de conceptos e ideas (sin embargo usted no se prohibe de diseñar los modelos que son tan concrete o exacto como esos diseñado en el CAD). SketchUp ?¿la lesbiana puede importarse en varias aplicaciones CAD diferentes para adelantan proceso y varios CAD diferente?la lesbiana puede importarse en SketchUp para rápidamente crear 3D modela.

La introducción a Entities

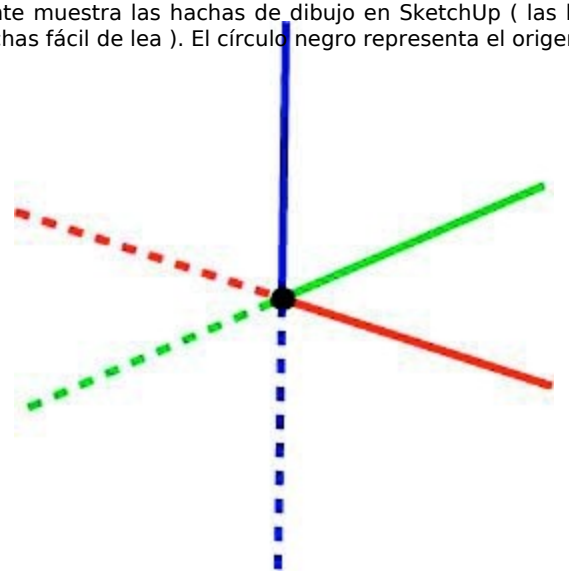
Como mencionó previamente, líneas son combinadas para crear caras en SketchUp. Filos y caras, sea sólo dos de los muchos bloques de edificio (paros llamados) usado para crear modelos en SketchUp. una lista completa de los entes de SketchUp sigue.

Nombre	Notas
Línea	Líneas en SketchUp son rectas. Las líneas, también mencionado para como afilan, es el más básico bloque de edificio para todo SketchUp modela.
Cara	Las caras son creadas de forma automática cuando tres o más coplanar filos forman un bucle cerrado. Las caras tienen un frente soportado un lado posterior. los intentos de SketchUp para poner el lado delantero de todas las caras por fuera (exterior de guarnición) de todos sus modelos, sin embargo antiguo podría tener que decir SketchUp la dirección para sus caras. Circule, los arcos, y curvas son comprendidos de
Círculo	varias líneas o filos pequeñas.
Arco	
Polígono	
Curva A pulso	
Esbozo	
Grupo	Agrupe el |entitiesare| acostumbró a combinar dos o más entes en su modelo para operaciones rápidas tal como una copia.
Componente	|entitiesare| componente quiere grupos pero pueda salvarse y volverse a usar en todo su SketchUp modela. Los componentes son sólo SketchUp modelan usó dentro de otros modelos de SketchUp.
Construcción Línea	una construcción raya la entidad una línea temporal usada como una guía de dibujo.
Dimensión	una anotación que indica la longitud de un filo o un radio.
Superficie Sección	Allane el |entitiesare| el resultado de combinar varias caras para dar a la impresión de llanura.
Plano	
Imagen	Un cuadro importado, o la imagen, con base en pixel.
Texto	¿El texto puede ser suelto (?¿avena) o anexo a un |speci|?la entidad de c usando un líder línea.

Los sistemas Coordinate de SketchUp

¿SketchUp usa un sistema de coordenada de 3D por medio del cual señale con el dedo en el espacio es el |identi|?el ed por la posición a lo largo de tres dibujando hachas: más o menos x, y, y z (vivo/debajo de la tierra) los valores. En SketchUp, más o menos la x represente se por verde verde y de puntos sólido se alinean respectivamente; más o menos la y represente se por un color rojo sólido y eje rojo de puntos se alinean respectivamente; más o menos la z (sobre y debajo del plano geométrico) represente se por azul azul y de puntos sólido se alinean respectivamente. El plano donde la mentira roja y verde son llamados el |ound| planea. ¿Finalmente, el origen de término, está acostumbrado a de?el |ne| el lugar donde todo de las líneas de hachas empiece u origine.

La imagen siguiente muestra las hachas de dibujo en SketchUp (las líneas se han espesado para hacer las hachas fácil de lea). El círculo negro representa el origen.

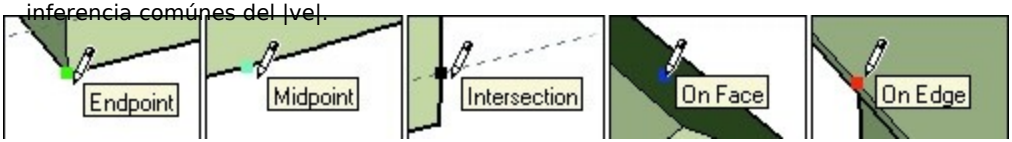


Comprensión el sistema coordinado de SketchUp es importante porque la máquina de inferencias de SketchUp (explicó después) le proporcione ayudar con el dibujo exactamente.

Seguir la máquina de inferencias

SketchUp tiene una máquina de inferencias invisible para ayudarle a dibujar modelos exactos y realistas. La máquina de inferencias localiza o infiere puntos de otros puntos en su modelo, tal como el centro de un círculo, el punto céntrico de una línea, una línea que es perpendicular completamente plano, un punto en una cara, un punto en un filo, y así en.

SketchUp noti?las ees usted de estos puntos usando ambos colorean las sugerencias de indicadores y herramienta, que son en pantalla envian mensajes indicando la ubicación del cursor como dibuja una entidad. Por ejemplo, SketchUp muestre la cuerda “On Face” cuando el cursor está tocando una cara. ¿La imagen siguiente contiene?las sugerencias de herramienta de inferencia comúnes del |ve|.



Información adicional sobre la máquina de inferencias, incluyendo tipos de inferencia, está en la sección de interfaz de usuario de esta guía.

¿El?el |rst| da un paso para dibujar en SketchUp sea aprender cómo dibujar exactamente siguiendo las señales de la máquina de inferencias. Simplemente escoja la herramienta de línea (ello mira como un lápiz en la barra de herramientas) y empiece dibujar. Preste atención para la en pantalla la herramienta se inclina de la máquina de inferencias como usted dibuja. La mayor parte del toda cosa usted creará en SketchUp puede ser creado por la inferencia usando la herramienta de línea

Usted puede moverse a aprender cómo dibujar rápidamente después que es maestro en usando la máquina de inferencias.

El dibujo rápidamente

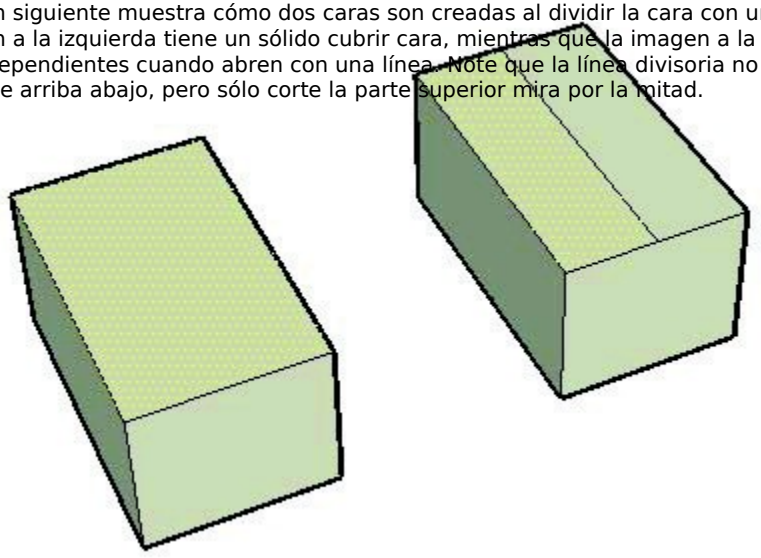
Como mencionó, toda cosa le crear en SketchUp puede ser creado por la inferencia usando la línea
HerramientaSe recomienda que use la herramienta de línea y máquina de inferencias para crear su inicial
modelos.

Sugerencia - aprenda dibujar exactamente antes que aprende dibujar rápidamente y dominará a SketchUp en una cantidad más corta de tiempo.

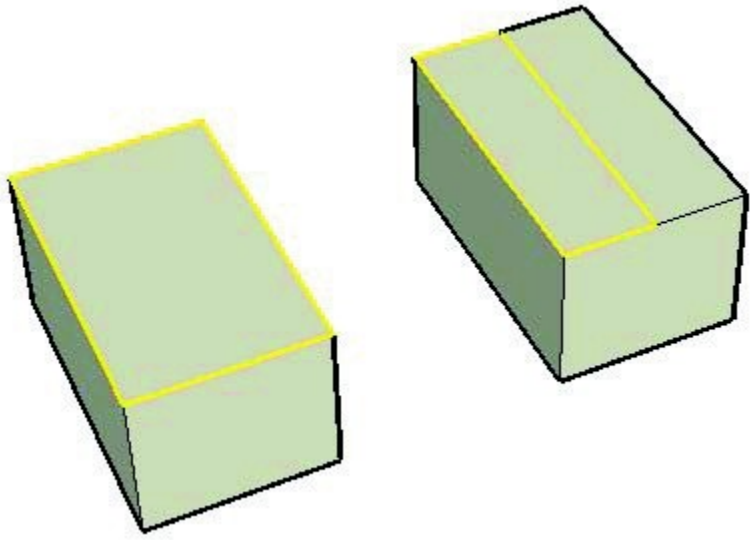
La mayor parte de los entes en SketchUp, incluyendo arcos y círculos, están en realidad justos una combinación de líneas o filos pequeñas. Agradecidamente, no tiene que usar sólo la herramienta de línea para esbozar sus modelos. En vez, SketchUp proporciona muchas otras herramientas que pueden ser inimaginadas como los mecanismos para dibujar rápidamente. Algunas de estas herramientas son para crear los entes comúnes tal como un círculo, arco, polígono, o línea a pulso. Otras herramientas permiten le para dibujar rápidamente modelos complejos modificando sus modelos (hendiendo, sesgando, y aún combinando la geometría en conjunto).

Dividir y curar geometría

¿Ciertas herramientas hacen acelerar el diseño dramáticamente permitiéndole ejecutar el |modi|? cationes en geometría en vigor. Por ejemplo, la herramienta de línea permite le a las caras y filos de T para crear adicional
caras y filos independientes. Simplemente divida la cara o filo con otro filo. Este concepto es similar a cortar una pieza de la madera por la mitad y teniendo dos separe se quedando las piezas. El la imagen siguiente muestra cómo dos caras son creadas al dividir la cara con una línea. Anuncio la imagen a la izquierda tiene un sólido cubrir cara, mientras que la imagen a la derecha tiene dos caras independientes cuando abren con una línea. Note que la línea divisoria no atraviesa el modelo de arriba abajo, pero sólo corte la parte superior mira por la mitad.



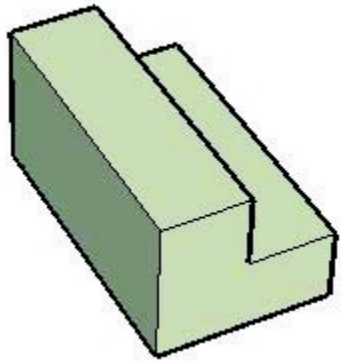
La imagen siguiente se muestra cómo los filos a cada fin de la cara ha sido partido para crear filos adicionales. Note cuatro afilan deslindando la cara en la imagen de izquierda, mientras que cuatro filos
deslindar cada uno de dos caras en la imagen a la derecha (el filo medio ser común para ambos cubra las caras).



Si usted quita la línea que partido por las dos caras en la imagen a la derecha, las dos caras serán parte posterior pegada en conjunto o |ealedback| en una cara. Es común en SketchUp para ejecutar estos divisorio y curando las operaciones a su modelo.

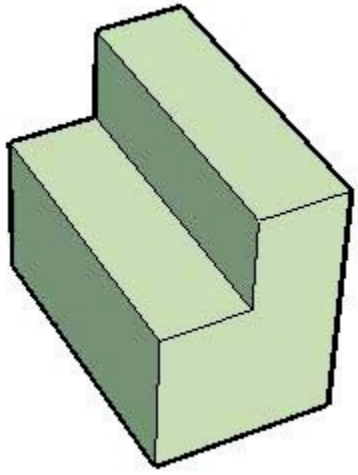
Ejerciendo presión y tirando

La herramienta de empujón / tirón le permite tomar cualquier cara en SketchUp y lo empuje lejos o lo tire hacia un punto de partida (estas operaciones son también mencionadas para como los | usions| de x). Empujar es el proceso de moldear de nuevo una porción de su modelo contrayendo la porción lejos de su punto de partida y a lo largo de un eje sencillo. La imagen siguiente muestra el derecho la mayor parte de la cara de la imagen nominal hendida (mostrado más temprano) se haya empujado abajo hacia el plano geométrico.



¿En la imagen previa, existe ocho caras que pueden ser empujadas, puede le?¿|nd| les (algunos son ocultos fuera de la vista)?

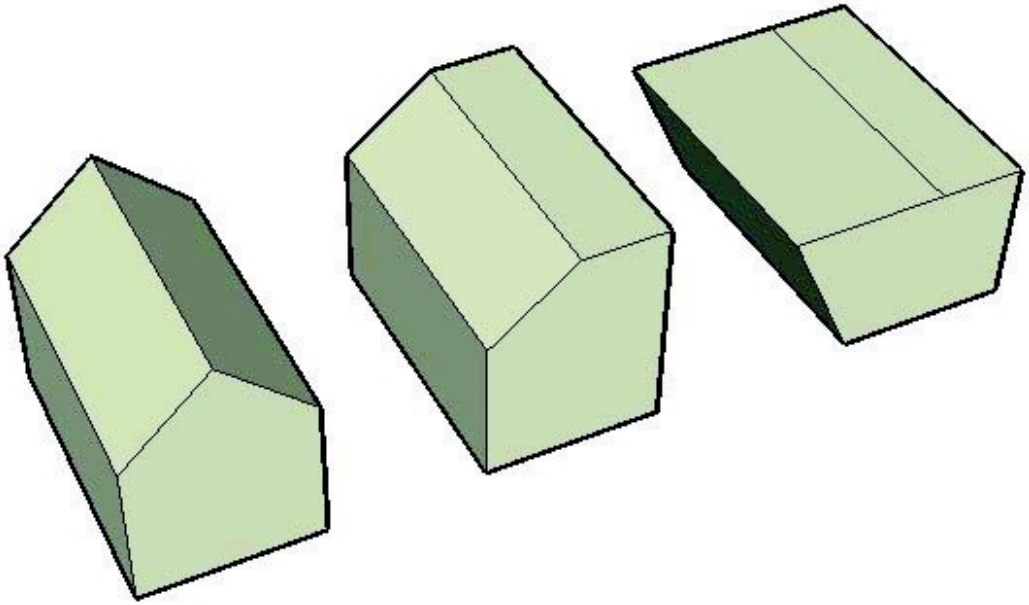
Tirar es el proceso de expandir una porción de su modelo lejos del punto de partida a lo largo de un eje sencillo. La imagen siguiente muestra misma cara teniendo sido avance hacia el cielo. Cualquiera cara en SketchUp puede ser empujada y tiró (con ciertas limitaciones menores).



En ambos de las imagenes, el lado izquierdo del cubo permaneció el mismo tamaño, mientras que el lado derecho era empujado y tirado (descascare y expandió) independientemente.

Manipular caras unidas

¿Modelos en SketchUp pueden manipularse (sesgó, distorsionó, o plegó) escogiendo |speci|? puntos de c en un filo o mire y moviendo los puntos con la herramienta de movimiento



La imagen previa se muestra tres elevan al cubo que tenga su cara superior insertar mitad por una línea transversal y entonces tuerza se moviendo un filo o cara sencillo. De izquierda a derecho:

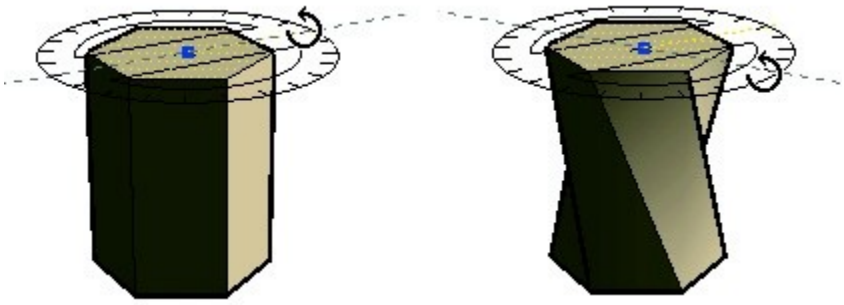
- La línea transversal era adelantar con una herramienta de movimientoLas caras que eran unidas a la línea media siguieron la línea como era movido para crear un efecto parecido a techo.
- En el centrar imagen, el derecho-la mayor parte del cubra la cara era adelantar en la dirección azul, causando la izquierda-la mayor parte del cubra la cara para doblar en ángulo para crear una inclinación a un lado.
- Finalmente, en el derecho-la mayor parte del imagine, la izquierda la mayor parte del cubra filo era movido hacia la izquierda para sesgar el modelo en una forma parecida a |trapazoid|.

Esté seguro de usar la herramienta de movimiento para agarrar y mover afila y miran mientras que comienza a experimentar con el modelado en SketchUp.

Sugerencia - experimentación y juego son altamente importantes en el aprendizaje cómo acortarse SketchUp ! ¿Aprenda cómo dibujar exactamente?|rst| , entonces aprenda cómo dibujar rápidamente usando los conceptos en esta porción de la guía del usuario.

Autofold

Las caras deben permanecer aplanadas a todos los tiempos en SketchUp. Por lo tanto, SketchUp puede Autofold, o miran como necesario para acomodar cualquiera operación que resultará en caras combadas.



En las imagenes sobre un seis-polígono soportado (creada con la herramienta de polígono) era tirada para crear un 3 forma dimensional. Entonces, la herramienta de Rotate estuvo acostumbrado a girar sólo la cara superior de la forma. Así, debido a la naturaleza pegajosa de SketchUp, los lados de la forma, que comparten filos comúnes con la parte superior miran, torcido y plegó con la operación de rotate.

Las intersecciones (operaciones booleanas)

SketchUp permite le para crear fácilmente geometría compleja cruzando dos formas geométricas, tal como una caja y un tubo, creando nuevos filos donde los elementos cruzan, combinando la geometría, y substrayendo partes de la geometría combinada.

En la izquierda-la mayor parte del imagine sobre, una forma de cilindro era movida en una forma de cubo. Note, esas ningunas líneas aparecen donde las dos formas se intercan, indicando que las formas no tienen verdaderamente combinadas. una herramienta especial, llamado el Intersect con la herramienta ejemplar, están acostumbrado a crear las líneas de intersección (el centre la imagen), combinando las dos formas en conjunto para formar una nueva forma. Finalmente, la forma de cilindro es borrada (usando la herramienta de borrador en los filos del cilindro) y porque las líneas de intersección eran creadas, la cara curva resultante se queda dentro del cubo creando una nueva forma geométrica compleja (imagen derecha).

Herramientas

¿Herramientas en SketchUp son divididas en?categorías de |ve|: ¿herramientas de |cipal| (las herramientas que se usan mucho para escoger y modificar la geometría), crudo herramientas (las herramientas acostumbraron a crear la geometría), |odi|?herramientas de catión (las herramientas acostumbraron a modificar geometría en vigor), |toolstools| de |cnstruction| acostumbraron a crear líneas o puntos de construcción, y documente su modelo), herramientas de |mera| (las herramientas acostumbraron a mirar geometría; discutido más tarde), y herramientas de |walkthrough| (las herramientas para explorar su modelo). ¿La mesa siguiente lista todo el dibujo y Modi?herramientas de catión:

Herramienta	Tipo	Notas
Línea	Dibujo	Pueda estar acostumbrado a crear, cruzar, o dividir una cara u otra línea (filo)
Arco	Dibujo	Pueda estar acostumbrado a crear, cruzar, o dividir una cara u otra línea (filo)
A pulso	Dibujo	Pueda estar acostumbrado a crear, cruzar, o dividir una cara u otra línea (filo)
Rectángulo	Dibujo	Pueda estar acostumbrado a crear, cruzar, o dividir una cara u otra línea (filo)
Círculo	Dibujo	Pueda estar acostumbrado a crear, cruzar, o dividir una cara u otra línea (filo)
Polígono	Dibujo	Pueda estar acostumbrado a crear, cruzar, o dividir una cara u otra línea (filo)
Escoja	Principal	Acostumbrado a escoger entes
Borrador	Principal	Acostumbre a borrar geometría y curar caras
Posición de cubo de pintura	Modi?catión	Acostumbre a aplicar las texturas de |materialsor|
Texture	Modi?catión	Acostumbre a manipular los materiales pintados en una superficie.
Movimiento	Modi?catión	Acostumbre a moverse, distorsionan (|autofold|), y antes de copia
Gire	Modi?catión	
Escala	Modi?catión	
Push/Pull	Modi?catión	Acostumbre a expandirse y contraiga geometría
Sigue me	Modi?catión	¿Acostumbrado a duplicar un profesional?el le a lo largo de un camino
Interque se	Modi?catión	Acostumbrado a crear geometría compleja juntando los pedazos de geometría separada
Con Model		
Compensación	Construcción	
Cinta Medida	Construcción	Acostumbre a conseguir una medida y cree la construcción alinee se
Transportador	Construcción	antes acostumbraron a poner ángulos
Hachas	Construcción	
Dimensiones	Construcción	Acostumbre a calcular y mostrar una dimensión
Texto	Construcción	
Sección Plano		Acostumbre a crear la sección corta efectos

* Estos artículos de menú disponible desde menúes (no disponible en la barra de herramientas, pero discuta se en las herramientas las secciones de este guía del usuario.

Cada uno de estas herramientas es discutido además en esta guía. ¿Como una recomendación, sin embargo, aprenda la herramienta de línea y herramienta de borrador?|rst|, seguido por la herramienta de órbita (discutió en la próxima sección), Push/ tire, y se mueven herramientas.

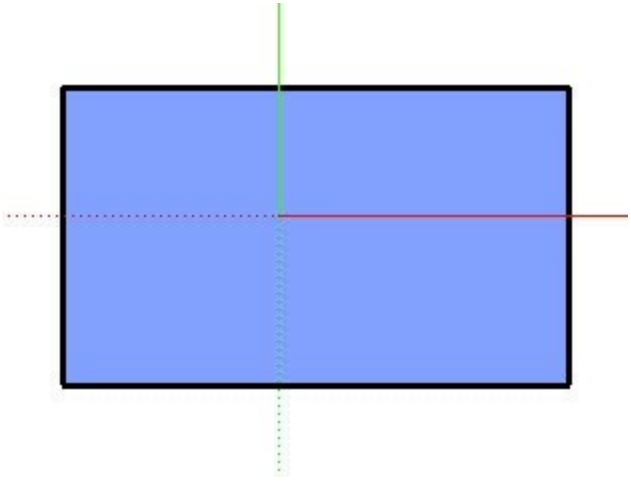
¿Nota - la mayor parte de las herramientas de dibujo pueden ejecutar el |modi|?los cationes además, tal como la herramienta de línea ser acostumbre a dibujar una línea para dividir una cara.

Mirar modelos en 3 dimensiones

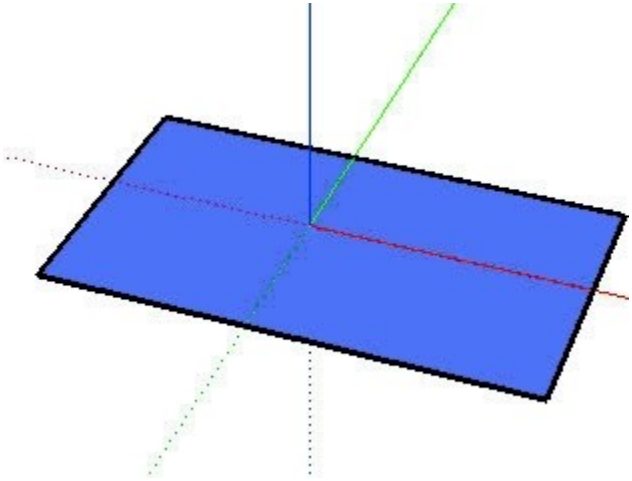
SketchUp cumple el concepto de un |merato| representa su |oint| de la vista (POV) de el modelo. Simplemente, usted (el usuario) es tratado como sin embargo era una cámara de fotografiar mirar a su modelo como usted trabaja. Este concepto es particularmente importante cuando su modelo sea de alguna importancia que usted quiere hacer un viaje, tal como una casa, como sin embargo estuvo caminando por ello en el real mundial. ¿En este caso, SketchUp le permite para cambiar su punto de vista a un |speci|?altura de c y ángulo al modelo y repase a la ligera el modelo como sin embargo era real.

Manipular la cámara de fotografiar

SketchUp empieza a un ángulo de cámara de fotografiar (el ángulo a que mira su modelo) que esté enfrentando directamente abajo a la tierra como sin embargo usted estuvo pareciendo directamente abajo el eje azul del cielo al plano geométrico. Este ángulo de cámara de fotografiar es la omisión porque la mayoría de modelos de SketchUp, casas y paisajes por ejemplo, empiece sobre el terreno o rojo/verde planea. ¿Nota le sólo vea el plano geométrico en la cosa siguiente?gure. ¿Esto?el |gure| sugiere que usted esté mirando hacia abajo a la imagen como sin embargo mirando hacia abajo el azul poda con hacha (le, la cámara de fotografiar, es suspendido en el cielo y pareciendo enderece se abajo a la tierra).



Sin embargo, usted no conseguirá el sentido de modelado en un espacio de 3D hasta el |youb| la cámara de fotografiar que usa la herramienta de órbita después de abriendo SketchUp y dibujando una forma de principio. Seguir es el mismo diseñe se haya hecho girar.



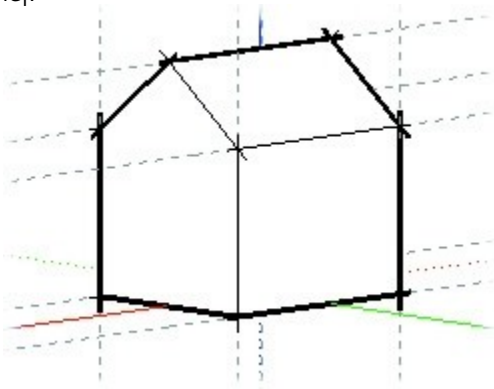
Herramientas de cámara de fotografiar

Existe otras vías para manipular la cámara de fotografiar (su punto de vista) en SketchUp, incluyendo ampliar y exterior y toma panorámica. La mesa siguiente lista todas las herramientas de cámara de fotografiar en SketchUp:

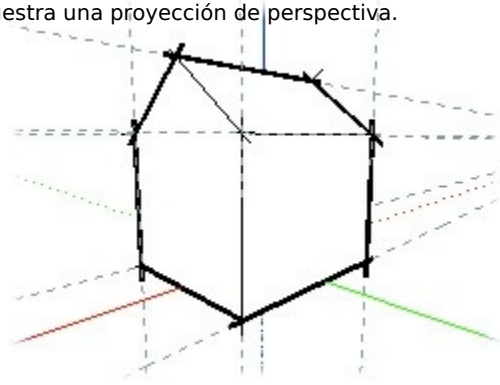
Herramienta	Tipo
Órbita	Cámara de fotografiar
Cazuela	Cámara de fotografiar
Zoom	Cámara de fotografiar
Ventana de zoom	Cámara de fotografiar
Extensiones de zoom	Cámara de fotografiar
Cámara de fotografiar de posición	Walkthrough
Paseo	Walkthrough
Mire alrededor	Walkthrough

Perspectiva y proyecciones de Paraline

Además de su punto de vista, usted puede mirar artículos en SketchUp en un |paraline| (también llamado axonométrico) la proyección o en un |erspective projection|. Axonométrico signifique “measurable del axes” y una proyección axonométrica es una vista de un modelo en que las líneas aparecen paralelas en ambos 3 dimensional y 2 espacio dimensional. También, las líneas tienen una longitud que es cierta escala en una proyección axonométrica cuando imprimió (por ejemplo 4 " en SketchUp = 1” en papel). La imagen siguiente muestra un axonométrico o proyección de |paraline|.



La perspectiva, sin embargo, distorsiona la vista tal que ello representa el modelo como sin embargo las líneas esté desapareciendo a un horizonte (ciertos artículos aparecen más cercanos mientras que otros artículos parecen ser muy lejos; los entes no son para pesar). La imagen siguiente muestra una proyección de perspectiva.



¿SketchUp falta a una vista de perspectiva, pero pueda proveerse la junta de codillo en una vista de |paraline| para ésos que prefieren un punto de vista que es similar a lo que verá al dibujar 3D se opone en un espacio de 2D (tal como al dibujar un cubo en?al papel).

Nota - la vista de cámara de fotografiar de iso en SketchUp no es igual que una proyección isométrica en que algo a lo largo de la x, y o eje de z es en proporción. Esta vista simplemente muestra que usted ¾ de su modelo y es una cámara de fotografiar estandar intrigue para conseguir mirando modelos en un espacio de 3D.

Colocadores

el |layersare| de SketchUp acostumbró a controlar la visibilidad de geometría dentro de modelos grandes. una capa de SketchUp es un atributo con un nombre, tal como “Layer0, ” “Layer9, ” “Chairs.” Los elementos pueden ser
colocadores asignados diferentes. Por ejemplo, todos los entes componentes que es las sillas pueden asignarse a la capa de “Chairs”. Esta capa puede ser entonces está oculto temporalmente para ocultar toda cosa en la capa de la vista.

Nota - la geometría en una capa no se separa de la geometría en otra capa. ¿Por ejemplo, miran dividiendo un filo común ambos se afectarán por un |modi|?el ación a ese filo a pesar de lo que acode las caras está en.

Tenga como valor predefinido “Layer0”

Existe una capa, Layer0 , en SketchUp, en defecto. Todos los entes se llegan entre los tres primeros de forma automática en esta capa a menos que crea otra capa, designe la nueva capa como la capa activa, y crean entes en la nueva capa.

Añadir detalle a sus modelos

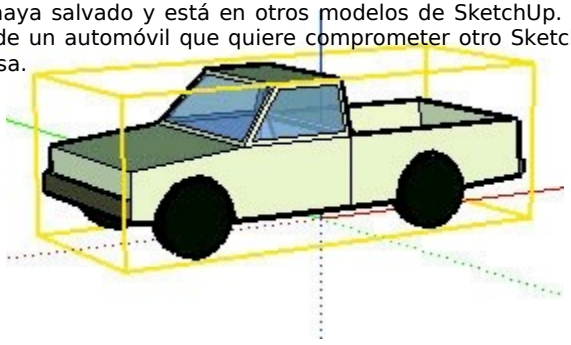
¿Probablemente querrá crear modelos progresivamente más detallados como se vuelve más pro?cient with SketchUp. SketchUp contiene varias características permitiendo le para crear rápidamente modelos detallados o parecidos a vida. Estas características incluyen componentes, materiales, y sombras.

Grupos y componentes

Grupos y entes de |componentsare| que pueden tener otros entes. Los grupos son comúnmente acostumbraron a combinar varios entes en una entidad sencilla para los propósitos de realizar una operación rápida en el grupo (tal como una copia o movimiento). Por ejemplo, usted podría dibujar un modelo, agrupa los entes que componen el modelo y movimiento el modelo entero. Las características de grupos son:

- Selección rápida. Cuando escoge un grupo, todo elementos dentro de ese grupo escoja se como
bien.
- El aislamiento de la geometría. Los entes dentro de grupos son protegidos del resto del modelo. La geometría fuera del grupo no afecta la geometría dentro del grupo
- Organización ejemplar. Los grupos pueden ser anidados dentro de otros grupos resultando en colección jerárquica de subgrupos.
- Material de grupo. El grupo en conjunto puede asignarse un material de su propio, que está separado de los materiales pintados en elementos individuales dentro del grupo. Vea los materiales la sección dentro de este tema para información adicional.
- Hachas de dibujoLos grupos mantienen sus propias hachas de dibujo de órganos internos.
- Alineación y cortadura de agujero. Los grupos tienen un comportamiento especial que les permite para correctamente
alinee y pegue a caras en que son situados (así como cortan los agujeros en ésos las caras).

Algo que usted crea puede ser usado como un componente. Los componentes son sólo SketchUp modelan que se haya salvado y está en otros modelos de SketchUp. Por ejemplo, usted puede crear un modelo de un automóvil que quiere comprometer otro SketchUp modelan, tal como el modelo de una casa.



Los componentes tienen las características siguientes, además de las características de grupos:

- Caso comportamiento. Cada copia de un componente que inserción en un modelo es considerado un
¿el caso de un componente de?nition: ¿el anteproyecto que de?las nes la apariencia y comportamiento de
todos los casos componentes. ¿Editar un caso componente edita el de?|nition| y todo casos en conformidad. Sin embargo, ciertas acciones, tal como escamadura un caso, afectan sólo el caso
se.

- La ejecución mejorada. ¿Los componentes permiten SketchUp más |ef|?¿la |ciently| usa los recursos de su computadora porque la información necesaria describir un componente es sólo guardado una vez, en el componente de?|nition| , y entonces referenció para cada caso componente.

- Hachas de dibujoLos componentes muestran sus propios órganos internos dibujando poda con hacha cuando está editando el componente (las hachas de grupo son invisibles).

- Alineación y cortadura de agujero. ¿Usted puede de?¿alineación de |ne| y agujero que cortan el comportamiento al crear componentes (ello es de forma automática de?Eduardito para grupos).

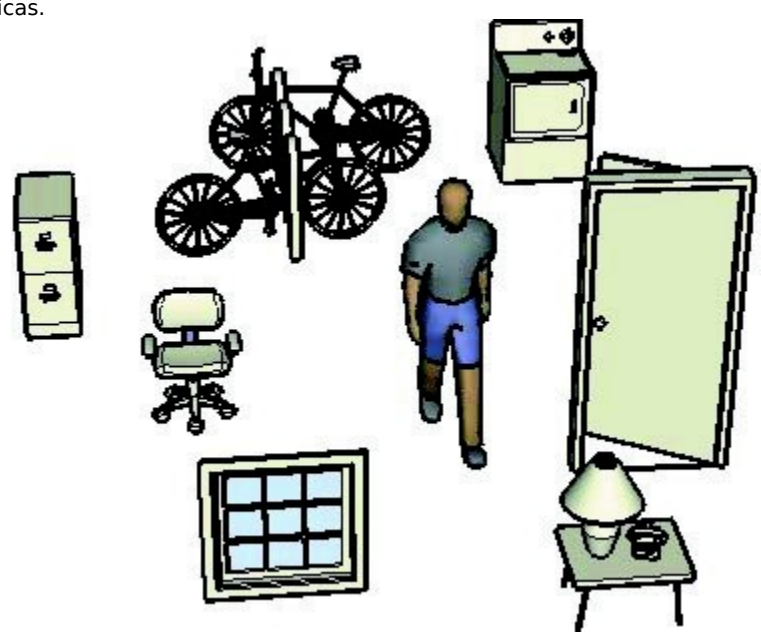
¿Nota - usted puede de?el |ne| las características del componente durante creación componente.

Agrupe se y el contexto componente

Los entes dentro de un grupo o componente son antes mencionado para existir dentro del grupo o el alcance de componente
o contexto. Usted puede modificar un grupo o componente fuera del grupo o el contexto de componente (afectando el grupo o componente entero) y en menos del grupo o el contexto de componente
(afectando los entes individuales que componen el grupo o componente). Adicionalmente, usted puede empotrar componentes dentro de otros componentes, grupos dentro de componentes, componentes dentro de
los grupos y así sucesivamente. Así, es siempre importante saber lo que el contexto está en para asegurar que usted está editando la entidad correcta.

Bibliotecas componentes

El |librarieshave| componente sido creado e incluido con SketchUp para permitirle para añadir fácilmente detalle a sus modelos. Estos componentes recorren de componentes arquitecturales estandares (puertas, ventanas, y así en) a personas, automóviles, árboles, y formas geométricas.



¿Nota - |speci| de industria adicional?la c contenta las bibliotecas son disponibles en el sitio Web de SketchUp bajo la sección de descarga (www.sketchup.com).

Hachas componentes

Los componentes tienen sus propias hachas que, en defecto, alinee se a las hachas globales en el área de dibujo. Estas hachas pueden moverse colocación componente conmovedora en el modelo.

Nota - puede cambiar las hachas para afectar el punto de inserción o puede mover el punto de inserción independientemente de las hachas.

Cortar y engomar comportamiento

¿Componentes, tales como puertas y ventanas, pueda diseñarse tan que pueden ser situados en |speci|?c-orientado allanan tales como superficies verticales. Este comportamiento es mencionado para como el comportamiento de g de un componente.

Adicionalmente, los componentes pueden ser diseñados para cortar de forma automática agujeros en superficies, tal como en el
el caso de un componente de ventana siendo capaz de cortar un agujero en una pared. Este comportamiento es mencionado para como
el |behaviorof| cortante un componente. Es importante notar que la ubicación del color rojo/verde ¿hachas para el componente de?¿las nes el plano de ut o los que están en el poder?|nite| 2 la superficie dimensional donde
el componente corta en la superficie particular. El plano cortante es un concepto importante cuando trabajar con 3 componentes cortantes dimensionales porque querrá el plano rojos/verde de
el componente para ser al sitio exacto donde el componente debe encontrar y atravesar A superficie.

Colocadores, grupos y componentes

Los colocadores son un mecanismo para el manejo la visibilidad de entes dentro de un modelo. Los entes pueden asignarse a colocadores diferentes en un modelo y esos colocadores, y sus contenidos, puede ser mostrado independientemente. Los grupos y componentes están acostumbrado a aislar la geometría como sub modelos dentro de un modelo completo, tal como un componente de una silla dentro de un modelo de una habitación.

Nota - los entes dentro de un grupo o componente pueden estar en varios colocadores diferentes.

Materiales

Además de componentes, SketchUp le permite para pintar el color y |erialson| enfrenta para sumar
detalle y el realismo a sus modelos. Los materiales son esencialmente pinturas que tenga un | cand| opcional
¿la textura (de?¿Eduardito dentro de una imagen?el le). Por ejemplo, un material de desvío con el color de gris y una apariencia o textura simulando para real solapó desvío compuesto. ¿Seguir es un edificio pintó con el compuesto de gris soportando y gris corta en forma escalonada el |roo|? materiales de |ng|. un material de hierba es también acostumbrado a la tierra.

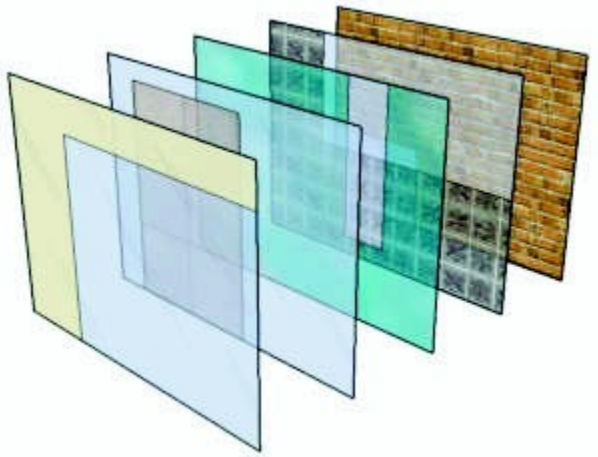
Como con componentes, SketchUp viene con una biblioteca de materiales. Puede pintar estos materiales
en sus modelos usando la herramienta de cubo de pinturaAdicionalmente, puede crear sus propios materiales
dentro de SketchUp (usando el color gira), o por importar imagenes parecidas a textura(tal como el
¿la imagen de una madera?ooring). En realidad, usted puede importar una imagen entera de un objeto mundial real (tal
como una pintura de un automóvil), y lo manipule sobre su modelo de 3D para dar a su modelo un verdaderamente realista
apariencia.

Material implícito

La geometría en SketchUp es asignada unos |materialas| de falla que se crea. El material implícito puede cambiarse por pintar la geometría con un material.

Transparencia material

Los materiales tienen también una propiedad de opacidad (un número entre 0 y 100 %) permitiendo le para crear materiales que se comportan como el cristal. Pinte estos materiales en caras para crear ventanas.



los materiales de SketchUp son normalmente aplicados a un lado sencillo de una cara a la vez. Pintando una omisión coloreado dé la razón a material transparente resulte en ambos lados de esa cara ser tratando como material transparente que permite la superficie para ser transparente cuando miró de ambos lados. Si el lado posterior de una cara ha sido ya pintado con cierto material no transparente, aplicando un material transparente al lado delantero no causará el lado posterior para mostrar también como transparente. Asimismo, si pinta el lado posterior de una cara con un material transparente diferente, no efectuará el lado delantero. ¿Así, por el |speci|?c aplicar un material para ambos soportan, es posible tener caras transparentes que pueden tener colores y niveles diferentes de la transparencia en cada lado.

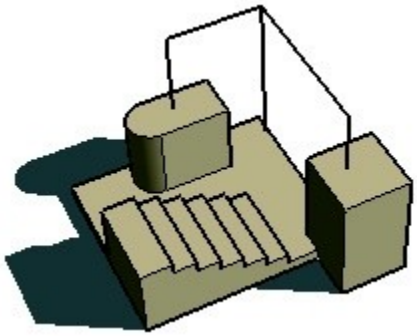
Sombras

SketchUp permite le para lanzar sombras en su modelo como sin embargo el modelo era en un entorno de |realworld|. Estas sombras pueden tirarse el anzuelo basadas en el tiempo de día y ubicación virtual del modelo en el mundial real. Por ejemplo, puede poner sombras para ver exactamente lo que un modelo de una casa parecería a 10:20 soy, 10 de diciembre, en pedrón rodado, Colorado, que es la ubicación implícita. Finalmente, las sombras de SketchUp son diseñadas para proporcionar realimentación dinámica como cambia geometría y su punto de vista de cámara de fotografiar. La característica de fundición de sombra en SketchUp es una excelente vía para dar a su modele un sentido mejor de profundidad y realismo.

Nota - mientras que SketchUp proyectado ángulos de sombra son exactos, el efecto de versión no tiene la intención de ser el |realisitc| de foto. Afortunadamente, SketchUp puede exportar modelos para otro muchas otras aplicaciones que aventajan a versiones realistas de la foto.

Sombras a ras de tierra

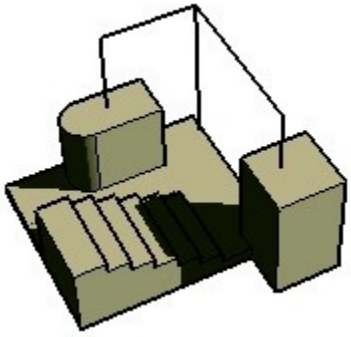
¿Ponga a tierra el |shadowsuse| las caras en su modelo para crear el A?el conjunto de |attened| de caras planean sobre el terreno. Estas caras son coloradas y situados en una posición conveniente basado en el color de base y el ángulo del sol. Aunque rápidamente que mire sombras, la ilusión que pone a tierra sombras proporcionan trabajos sólos sobre el terreno planean. ¿La cosa siguiente?el |gure| muestra un modelo cuya geometría todo dependen de o sobre el plano geométrico.



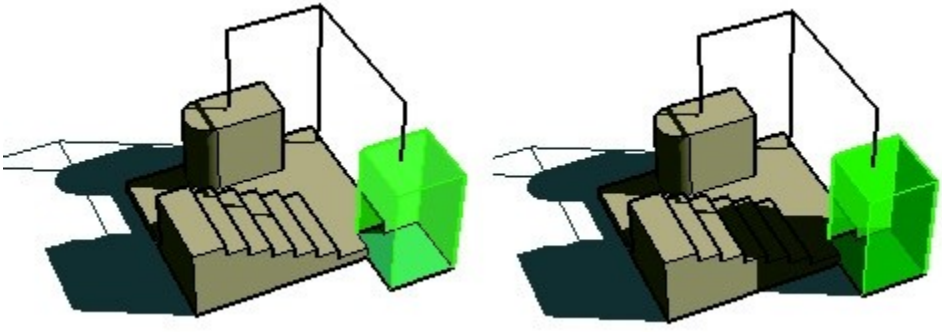
Nota - las sombras a ras de tierra crean geometría inesperada, los artefactos llamados, cuando su modelo contiene geometría debajo del plano geométrico. Sombras a ras de tierra trabajan bien para modelos con el sólido colorean las bases y en que toda la geometría es arriba el plano geométrico.

Sombras nominales

Enfrente el |shadowsuse| el sol dobla en ángulo para proyectar sombras basadas en la ubicación de caras relativa a otras caras. ¿Por ejemplo, una sombra es empiezan las escaleras en la cosa siguiente?|gure|, basado en la cara del rectángulo de 3D vertical. El cálculo acostumbró a crear sombras nominales es |processorintensive|, sin embargo, y disminuya la velocidad ejecución con modelos grandes.



Nota - miran con menos de está transparente, y no lanzan sombras. Caras con o mayores sombras de lanzamiento. Las caras transparentes no pueden recibir sombras. La imagen siguiente muestra un transparente (menos de 70 % opacidad) el rectángulo que no hace sombra (izquierda) y un opaco (70 % o mayor opacidad) el rectángulo que hace hace sombra (derecho).



Los dos sombree sistemas son diseñados para ser halagador, y puede a menudo desear tener ambos tipos habilitados simultáneamente.

Presentar sus modelos

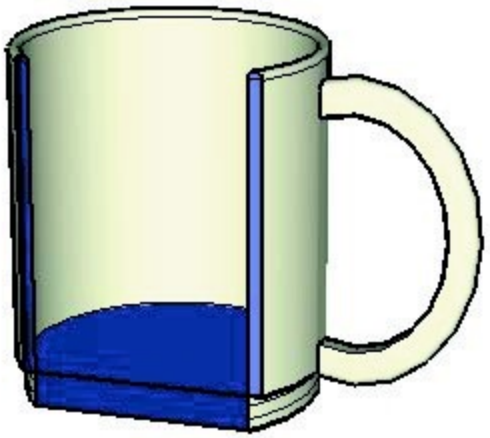
Existen varias cosas que usted puede hacer después que crea un modelo. Por ejemplo:

- Puede añadir dimensiones, sección cortan efectos, y otros entes a su modelo para uso en documentar el artículo físico real.
- Puede presentar el modelo dentro de SketchUp como un viaje de turismo de TourGuide (un viaje de turismo animado de su modelo)
- Puede imprimir su modelo
- Usted puede exportar todo o divide en porciones (tal como una sección dé efecto a la pelota) del modelo para el proceso de poste en otra aplicación

La sección corta efectos

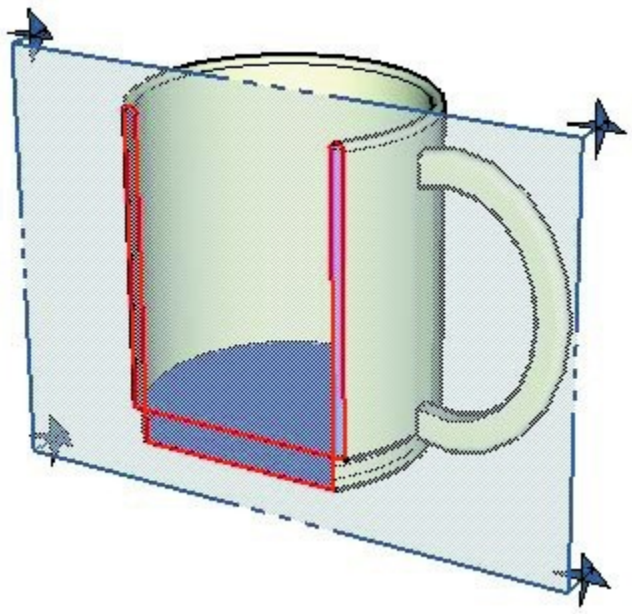
SketchUp permite le para crear el |effectswhich| de corte de |ection| es el resultado de división por su
el modelo para ver y trabajar adentro su interior. La imagen de |folowing| muestra un modelo de un edificio con el A
el corte de sección afecta activo permitiendo el diseñador para trabajar interior el detalle interior ejemplar o presente
a un cliente.

El modelo siguiente muestra el efecto de corte de sección que se deriven de la división por el modelo de A taza.



Planos de sección

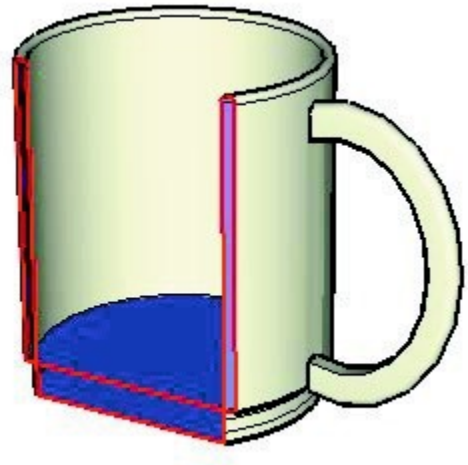
La sección corta los efectos son creados por los entes especiales del |planeswhich| de |ction| que están acostumbrado a controlar la selección, colocación, orientación, dirección, de la rebanada de ion. Planos de sección son generados usando la herramienta de la sección plana



La imagen previa muestra una entidad de plano de sección cruzando la taza y creando una sección da efecto a la pelota por la casa.

Rebanadas de sección

Los |slicerefers| de sección de término a los filos que son realzados después de cruzar geometría con un plano de sección. La imagen siguiente muestra una rebanada de sección en el color rojo.



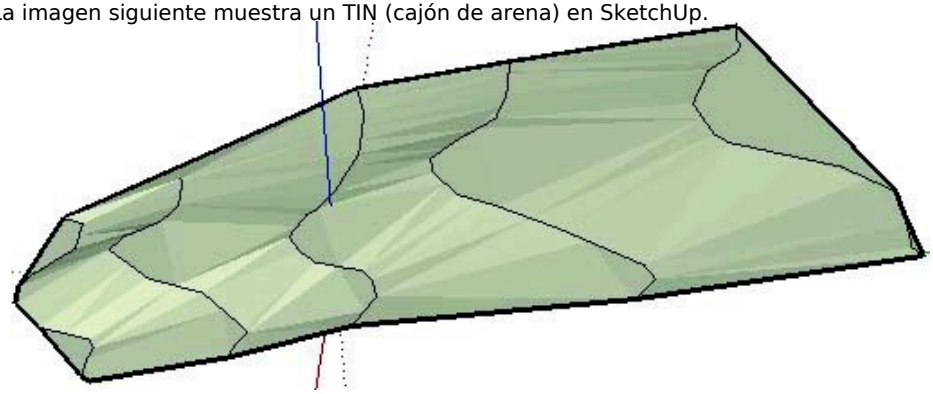
Estos filos actúan como virtuales dinámicos introducen que cambian continuamente como mueve el plano de sección por su modelo. ¿Usted puede crear un grupo de estos filos, tal como al dar efecto a la pelota horizontalmente por una casa, para crear una estructura de alambre del modelo (tal el contorno de A?el |oor| planea). Entonces, exporte esta sección dé efecto a la pelota para uso en un programa de CAD para añadir detalle adicional (tal como construcción de pared detalla).

TourGuide hace un viaje

SketchUp le permite crear ges diferentes, similar a resbalan en presentación tradicional software, cada conteniendo colocaciones diferentes para su modelo (punto de vista, sombras, sección cortan los efectos, y así en). Estas páginas pueden ser combinadas y ejecutó consecutivamente como un viaje de turismo de TourGuideEl motor de TourGuide puede estar puesto en gradualmente transición entre efectos en páginas diferentes para una presentación verdaderamente dinámica.

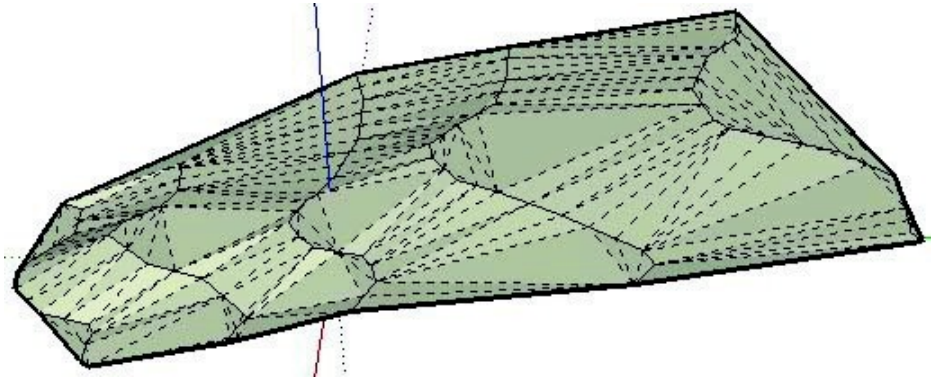
Terreno modelador y las formas orgánicas

SketchUp usa el concepto de un cajón de arena que se refiere a una superficie que puede generarse y manipular usando las herramientas de cajón de arena. un cajón de arena en SketchUp (y en otro 3D modelando las herramientas) es comúnmente mencionado para como un |networkr| doblado en ángulo irregular TIN en el terreno modelando terminología. La imagen siguiente muestra un TIN (cajón de arena) en SketchUp.



Nota - esta documentación usa el término TIN, cajón de arena, y terreno de modo intercambiable. A
TIN se parece un cajón de arena porque tiene un límite y contiene un esculpido allane (arena).
Herramientas de cajón de arena son esas herramientas que son incluido en SketchUp por crear y manipular
TIN.

La imagen siguiente muestra un TIN en SketchUp con líneas ocultas mostró (así usted puede ver los triángulos que son la fundación del TIN).



No hay nada la cosa especial sobre un TIN, ello es simplemente varios unió caras triangulares que, cuando alisó, aparezca como unos bajo continuo alise superficie. Note que no es limitado para crear terreno con las herramientas de cajón de arena, usted puede crear otras formas de |ganic| (forman que parezca hacerse a mano) usando estas herramientas. Por ejemplo, usted puede crear la cara de una persona, un tazón, o una piscina usando las herramientas de cajón de arena.

Otro tipo de superficie parecida a TIN, que las herramientas de cajón de arena pueden trabajar con, llame se una malla de |gon|. una malla de polígono es similar a un TIN, pero contiene miran con más de tres |vertices|.

Nota - el cajón de arena de SketchUp desde el principio herramienta y cajón de arena de contornean herramienta sólo crea TIN, pero puede importar una malla de polígono o crear una malla de polígono (manualmente) usar otras herramientas de SketchUp.

Triangulación

Triángulos en un destructor son orientados en direcciones diferentes. La orientación de triángulos es mencionada para como la triangulación. El anuncio en la imagen previa que ciertos triángulos son orientados verticalmente mientras que otros son orientados horizontalmente. Este concepto es importante porque ciertas herramientas de cajón de arena le permiten cambiar la dirección de los triángulos como una vía para alisar además TIN.

Crear un TIN

Existe varias vías para obtener un principio TIN como la fundación de su modelo. Éstos son: ??

Cree o importe curvas de nivel y use el cajón de arena de contornear herramienta para crear

un TIN.

- Importe una imagen de un sitio planee o el plano topográfico y trazan sus contornos con la herramienta a pulsoEntonces, ajuste los contornos a su elevación apropiada y use el cajón de arena de contornear herramienta para crear un TIN.

- Importe un TIN que usa el plug-in de SketchUp ArcGIS disponible en www.http://www.sketchup.com/markets/gis.php. ArcGIS es un departamento de aplicación de la industria estandar o sistema de información geográfico para trabajar con información geográfica tal como la ubicación de edificios dentro de un sistema coordinado global mundial.

- ¿Importa un modelo de terreno digital (DTM)?le.

- Cree el cajón de arena (TIN) usando el cajón de arena desde el principio herramienta

Modificar un TIN

SketchUp contiene varias herramientas para modificar TIN. La mesa siguiente lista todas las herramientas de cajón de arena en SketchUp.

Herramienta	Tipo	Notas
El cajón de arena desde el principio herramienta	Cree TIN	¿Crea el A?a, rectangular formó, TIN o ¿el cajón de arena que puede ser el |modi|?el ed por otro cajón de arena herramientas.
El cajón de arena de contornear herramienta	Cree TIN	Cree TIN o un cajón de arena de las curvas de nivel a varias elevaciones.
Smoove	¿Modi grande?¿los cationes grande	¿Permite le esculpe o hace |modi| grande?cationes a un TIN moviendo agrupaciones de los |vertices| para crear colinas, bermas, u otras características.
Sello	Modi?cationes	¿Permite le para esculpir o hacer |modi| grande?cationes a un TIN sellando huellas en el TIN, tal como la huella de un edificio.
Cortina	¿Modi grande?los cationes le permiten para tapizar los contornos de caminos, caminos ¿y edificios, dibujado en A?en plano, en un TIN.	
Añada detalle	Pequeño, detallado, Modi?cationes	Permite le para esculpir o hacer pequeño, detallado, modi?cationes a un TIN por añadiendo adicional triángulos a un TIN.
Filo petulante	Pequeño, detallado, Modi?cationes	Permite le para esculpir o hacer pequeño, detallado, modi?cationes al TIN por ajustando el la triangulación de un TIN.

Nota - las herramientas de cajón de arena pueden también estar acostumbrado a crear geometría orgánica o geometría que parecen ser de mano hecha.

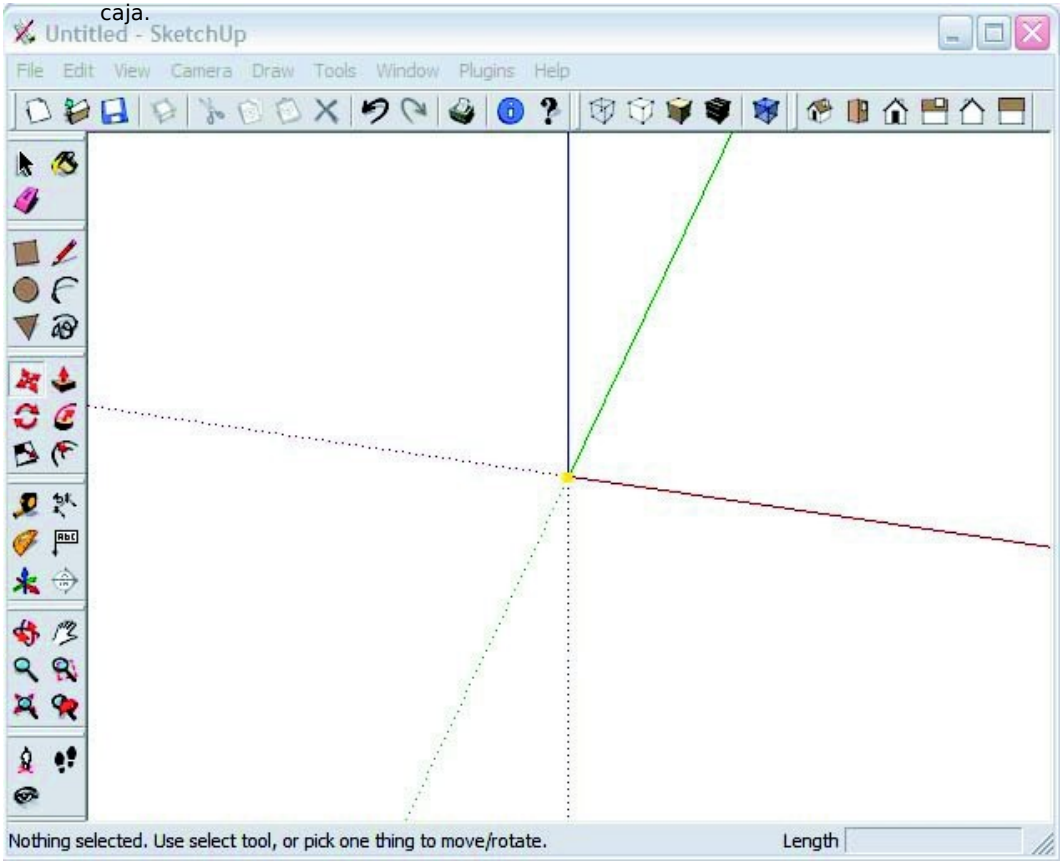
Terreno funcional

Los terrenos del término funcionales acostumbraron a describir el terreno que no tiene ninguna porción que dobla parte posterior sobre se creando proyecciones, |underhangs| o cuevas. Si usted dibuja una línea vertical por su terreno a cualquier punto y la línea sólo toca el terreno a la una punto, su terreno es funcional.

Este concepto es importante porque ciertas herramientas, tal como la herramienta de Smoove, pueden crear resultados inesperados al trabajar en terreno nonfunctional (los puntos cercanos incluidos en la operación de esculpir por la herramienta de Smoove es a menudo indeseable).

Interfaz de usuario de aplicación

La interfaz de usuario de SketchUp es diseñada para ser simple y fácil de uso. Las parte principal de el
la interfaz de usuario de SketchUp es la barra de título, el área de dibujo, el estatus excluye, y el control de valor
caja.


Untitled - SketchUp
File Edit View Camera Draw Tools Window Plugins Help
Nothing selected. Use select tool, or pick one thing to move/rotate.
Length

Barra titular

¿La barra titular (en la parte superior de SketchUp) contenga los estandares Microsoft Windows controlan (cierre se, minimice, e interprete en el sentido más amplio) a la derecha, y el nombre del corrientemente abierto?le.

¿un blanco que dibuja el área aparece cuando empieza SketchUp y el nombre del corrientemente abierto?el le es “Untitled” en la barra titular, indicar que todavía no ha salvado su trabajo.

Menúes

Los menúes aparecen debajo de la barra titular. La mayoría de herramientas de SketchUp, ordenes, y colocaciones está disponible dentro de estos menúes. Los menúes que aparecen en defecto es: Archive, edición, vista, cámara de fotografiar, sorteo, herramientas, ventana, la ayuda

Barras de herramientas

¿Las barras de herramientas, apareciendo debajo de los menúes y a lo largo del lado izquierdo de la aplicación contenga un usuario-de?el conjunto de Eduardito de herramientas y controles. Los controles pueden ser añadidos a las barras de herramientas debajo de los menúes que usan la vista > el menú barras de herramientas ítem.

Dibujar área

Los |areais| de dibujo donde crea su modelo. ¿El espacio de 3D del área de dibujo es el | identi|?el ed visual por las hachas de dibujo.

Barra de estatus

La barra de estatus es el área rectangular gris larga al fondo del área de dibujo.

El lado izquierdo del estatus excluye la exhibición se inclinan para las herramientas corrientemente usadas de dibujo, incluyendo la cosa especial funciona atajos de teclado de usar accesibles. Mire la barra de estatus para hallar capacidades avanzadas de cada una de las herramientas de SketchUp.

Nota - use el mango de resize para hacer el área de dibujo más grande así puede ver el mensaje entero en la barra de estatus.

Valore la caja de mando (VCB)

La caja de mando de valor (VCB) es establecida a la derecha el lado de la barra de estatus. El VCB muestra información dimensional mientras que dibuja. ¿Usted puede entrar también valores en el VCB para manipular escogió corrientemente entes, tales como elementos de crear de un | speci|?dimensión de c. Otros comportamientos del VCB son como sigue:

- Usted puede representar un valor en el VCB antes de o después de una operación es completo mientras el valor es entrado antes del principio de una nueva operación. Información detallada en el VCB
¿los valores aceptados para cada herramienta aparecen en las herramientas de dibujo y Modi?herramientas de catión las secciones de este guía del usuario.

- Usted debe apretar el Enter o llave de retorno para aceptar un valor representado.

- Usted puede cambiar el valor de la geometría más los tiempos como quiera antes que empieza una nueva operación.

- El VCB no puede ser usado de nuevo para entrar valores para una herramienta una vez ha salido la herramienta.

• Es posible especificar valores que son no dentro de los parámetros de precisión de su dibujo.
SketchUp mostrará un tilde (~) antes del número para indicar que ése un número no es preciso.

• No es necesario hacer clic en el VCB antes de teclear. El VCB está siempre esperando entrada de su teclado.

• Puede representar valores en el VCB usando un sistema de medición alterno que el sistema implícito. SketchUp convertirá el valor al sistema implícito. Por ejemplo, usted pueda teclear en 3 " 6 " aún si está usando sistema métrico como su omisión. Las unidades son puestas dentro de las unidades el panel de la caja de diálogos de información ejemplar.

La ventana redimensiona mango

Hacia la derecha del VCB es la ventana redimensiona el mango que está acostumbrado a cambiar el tamaño del área de dibujo.

Menúes

Existe ocho menúes en SketchUp. Estos menúes son el archivo, edición, vista, cámara de fotografiar, sorteo, los herramientas, ventana, y el menú ayuda.

Menú archivo

¿El menú archivo contiene artículos que se relacionan con SketchUp modelan?¿la lesbiana, incluyendo ordenes para crear, abra, ahorre, imprima, importe, y exporte el modelo? lesbiana.

Nuevo

El nuevo artículo de menú está acostumbrado a cerrar el documento actual y crea un blanco que dibuja área para comenzar a un nuevo modelo de SketchUp. Será impulsado para salvar sus cambios si no ha salvado cambios al modelo actual antes de escoger el nuevo menú ítem. ¿Sketchup usará las colocaciones en la plantilla?¿el le para de?¿el |ne| el estado ejemplar inicial si ha escogido una plantilla?el le en el panel de plantilla bajo SketchUp > las preferencias.

Atajo de teclado: N de CTRL

Sugerencia - abra otra aplicación de SketchUp si quiere claro de áreas de dibujo múltiple simultáneamente.

Claro..

¿El artículo de menú abierto está acostumbrado a lanzar la caja de diálogos para abrir archivos, permitiendo le abrir un previamente salvado SketchUp?le. ¿Será impulsado para salvar sus cambios si un modelo unsaved es ya abierto porque los sólos?el le puede ser abierto a la vez.

Atajo de teclado: O de CTRL

Detección de problema:¿Los problemas menores pueden ocurrir con su modelo dado los que están en el poder?nite ?el |exibility| que SketchUp proporciona al diseñar en 3D.¿Usted no nota probablemente algo diferente en su modelo, exceptúe que ejecutará mejor, después de estos problemas es?x.

¿SketchUp verifica todo?la lesbiana para problemas cuando se abren y salvan si los verifican de forma automática los modelos para problemas casilla de verificación es verificada en el panel general de la aplicación
Preferencias. ¿SketchUp muestra una caja de diálogos permitiendo le?problemas de x si se encuentran. Esta caja de diálogos tiene tres opciones: ¿Siempre?la x mis modelos, lo fije ahora, y lo fije más tarde. @¿Último software recomienda que usted haga clic en el siempre?¿la x mis modelos el botón en esta caja de diálogos para?la x el problema. ¿Este botón también verifica el de forma automática?problemas de x cuando son encontrar |checkbox| en el panel general de las preferencias de aplicación. ¿Estas preferencias la opción causan a SketchUp para de forma automática?problemas de x sin intervención de usuario. ¿Refiera al de forma automática? problemas de x cuando son encontrar opción para información adicional.

¿SketchUp verificará su modelo para errores irrecuperables durante el claro, impidiendo el sobregrabando de un auto bueno-ahorre?le. Sketchup mostrará una caja de diálogos en el caso raro eses errores irrecuperables se encuentran en su modelo. Esta caja de diálogos contiene la opción para abandonar SketchUp y enviar un reporte. @¿Último software recomienda que usted haga clic en los libres SketchUp y envie botón de reporte para terminar SketchUp y preserve su auto previamente válido-ahorre?le. Este reporte contiene información valiosa con respecto a los errores irrecuperables.

Ahorre

¿El artículo de menú Save está acostumbrado a salvar el corrientemente activo SketchUp modele para su?sistema de le. Cuando cierra un unsaved documente, o el intento para abandonar SketchUp con los documentos de claro unsavedes, SketchUp le impulsará para salvar su trabajo antes de continuar.

Atajo de teclado: S de CTRL

¿Sugerencia - si cree suplementario habilite se dentro el panel general de las preferencias caja de diálogos, los en vigor?¿el le será convertido a un soporte?¿el le (.skb), y nuevo dibujo se ahorrarán en lugar de ese corrientemente en vigor?el le (.skp). ¿La opción de soporte de Create puede ayudar a preservar sus datos en caso de una remoción accidental de un .skp?le.

Sugerencia - está bueno para ahorrar a menudo. ¿Usted puede tener SketchUp de forma automática excepto por usted a un |speci|?la c cronometra incremento por habilitando el auto-salve opción dentro del panel general de las preferencias la caja de diálogos.

Detección de problema:¿Los problemas menores pueden ocurrir con su modelo dado los que están en el poder?nite ?el |exibility| que SketchUp proporciona al diseñar en 3D.¿Usted no nota probablemente algo diferente en su modelo, exceptúe que ejecutará mejor, después de estos problemas es?x.

¿SketchUp verifica todo?la lesbiana para problemas cuando se abren y salvan si los verifican de forma automática los modelos para problemas casilla de verificación es verificada en el panel general de la aplicación
Preferencias. ¿SketchUp muestra una caja de diálogos permitiendo le?problemas de x si se encuentran. Esta caja de diálogos tiene tres opciones: ¿Siempre?la x mis modelos, lo fije ahora, y lo fije más tarde. @¿Último software recomienda que usted haga clic en el siempre?¿la x mis modelos el botón en esta caja de diálogos para?la x el problema. ¿Este botón también verifica el de forma automática?problemas de x cuando son encontrar |checkbox| en el panel general de las preferencias de aplicación. ¿Estas preferencias la opción causan a SketchUp para de forma automática?problemas de x sin intervención de usuario. ¿Refiera al de forma automática? problemas de x cuando son encontrar opción para información adicional.

¿SketchUp verificará su modelo para errores irrecuperables durante el Save, impidiendo el sobregrabando de un auto bueno-ahorre?le. Sketchup mostrará una caja de diálogos en el caso raro eses errores irrecuperables se encuentran en su modelo. Esta caja de diálogos contiene la opción para abandonar SketchUp y enviar un reporte. @¿Último software recomienda que usted haga clic en los libres SketchUp y envie botón de reporte para terminar SketchUp y preserve su auto previamente válido-ahorre?le. Este reporte contiene información valiosa con respecto a los errores irrecuperables.

Ahorre como..

El Save como.. el artículo de menú está acostumbrado a abrir el Save como la caja de diálogos que tiene como valor predefinido a la carpeta del documento actual. Puede usar esta caja de diálogos para salvar el dibujo actual como un nuevo documento. ¿Esto?el le puede asignarse un nuevo nombre, una nueva ubicación, y una versión previa de SketchUp. ¿El nuevo?¿el le se convertirá en la corriente?el le en la ventana de dibujo.

Detección de problema:¿Los problemas menores pueden ocurrir con su modelo dado los que están en el poder?nite ?el |exibility| que SketchUp proporciona al diseñar en 3D.¿Usted no nota probablemente algo diferente en su modelo, exceptúe que ejecutará mejor, después de estos problemas es?x.

¿SketchUp verifica todo?la lesbiana para problemas cuando se abren y salvan si los verifican de forma automática los modelos para problemas casilla de verificación es verificada en el panel general de las preferencias de aplicación. ¿SketchUp muestra una caja de diálogos permitiendo le?

problemas de x si se encuentran. Esto

la caja de diálogos tiene tres opciones: ¿Siempre?la x mis modelos, lo fije ahora, y lo fije más tarde. @¿Último software recomienda que usted haga clic en el siempre?¿la x mis modelos el botón en esta caja de diálogos para?la x el problema. ¿Este botón también verifica el de forma automática?problemas de x cuando son encontrar |checkbox| en el panel general de las preferencias de aplicación. ¿Estas preferencias la opción causan a SketchUp para de forma automática?problemas de x sin intervención de usuario. ¿Refiera al de forma automática? problemas de x cuando son encontrar opción para información adicional.

¿SketchUp verificará su modelo para errores irrecuperables durante el Save como, impidiendo el sobregrabando de un auto bueno-ahorre?le. Sketchup mostrará una caja de diálogos en el caso raro eses errores irrecuperables se encuentran en su modelo. Esta caja de diálogos contiene la opción para abandonar SketchUp y enviar un reporte. @¿Último software recomienda que usted haga clic en los libres SketchUp y envie botón de reporte para terminar SketchUp y preserve su auto previamente válido-ahorre?le. Este reporte contiene información valiosa con respecto a los errores irrecuperables.

Salve una copia como..

El Save una copia como.. ¿el artículo de menú está acostumbrado a salvar un nuevo?el le basado en su modelo actual. ¿Este artículo de menú no sobregraba o no cierra la corriente?le y es útil para salvar copias incrementales o planes tentativos de su trabajo.

Detección de problema:¿Los problemas menores pueden ocurrir con su modelo dado los que están en el poder?nite ?el |exibility| que SketchUp proporciona al diseñar en 3D.¿Usted no nota probablemente algo diferente en su modelo, exceptúe que ejecutará mejor, después de estos problemas es?x.

¿SketchUp verifica todo?la lesbiana para problemas cuando se abren y salvan si los verifican de forma automática los modelos para problemas casilla de verificación es verificada en el panel general de la aplicación
Preferencias. ¿SketchUp muestra una caja de diálogos permitiendo le?problemas de x si se encuentran. Esta caja de diálogos tiene tres opciones: ¿Siempre?la x mis modelos, lo fije ahora, y lo fije más tarde. @¿Último software recomienda que usted haga clic en el siempre?¿la x mis modelos el botón en esta caja de diálogos para?la x el problema. ¿Este botón también verifica el de forma automática?problemas de x cuando son encontrar |checkbox| en el panel general de las preferencias de aplicación. ¿Estas preferencias la opción causan a SketchUp para de forma automática?problemas de x sin intervención de usuario. ¿Refiera al de forma automática? problemas de x cuando son encontrar opción para información adicional.

¿SketchUp verificará su modelo para errores irrecuperables durante el save una copia como, impidiendo el sobregrabando de un auto bueno-ahorre?le. Sketchup mostrará una caja de diálogos en el caso raro eses errores irrecuperables se encuentran en su modelo. Esta caja de diálogos contiene la opción para abandonar SketchUp y enviar un reporte. @¿Último software recomienda que usted haga clic en los libres SketchUp y envie botón de reporte para terminar SketchUp y preserve su auto previamente válido-ahorre?le. Este reporte contiene información valiosa con respecto a los errores irrecuperables.

Persona que revierte a su fé

El artículo de menú persona que revierte a su fé está acostumbrado a revertir su documento actual a su último estado salvado.

Exportación

El |submenu| de exportación está acostumbrado a acceder la funcionalidad de exportación de SketchUp, que es útil por dividir su trabajo con otras personas o exportar sus dibujos para uso en otras aplicaciones. Usted puede exportar su modelo de SketchUp como un modelo de 3D, un 2D las rebanada de sección, o animación, gráficas.

3modelo de d...: El modelo de 3D... ¿el artículo de menú está acostumbrado a exportarle a SketchUp?el le a 3D formatea, incluyendo los 2000 formatos de CAD de DXF/DWG y AutoCAD

R14 DXF/DWG de AutoCAD.

2la d gráfico...:El 2D gráfico... el artículo de menú está acostumbrado a exportar mapa de bits de 2D y dimensión la resolución, exacta independiente, vector de 2D dibuja. ¿Las imagenes con base en pixel pueden exportarse en JPEG, PNG, TIFF, BMP, TGA, y Epix?formatos de le. Estos formatos le permiten para capturar la imagen exactamente como usted ve lo en su pantalla, incluyendo sombra y colocaciones de textura. Usted puede especificar también el tamaño de imagen en los pixeles, permitiendo le para exportar imagenes en resolución mucho más alta. Este artículo de menú le permite aplicar anti-alias, que elimine la mirada dentada del |pixelation|. Note que imagenes más grandes tomarán más largas para exportar.

¿El vector imagina pueda exportarse en PDF, EPS, DWG, y DXF?formatos de le. ¿Esta opción lo hace fácil de enviar su SketchUp?la lesbiana a un conspirador, rápidamente integre les en documentación de construcción, o además modifican sus modelos usando software de ilustración con base en vector. Note que los formatos de salida de vector no pueden soportar ciertas opciones de pantalla, tales como sombras, transparencia, y texturas.

Rebanada de sección...:La sección de 2D de exportación rebana el artículo de menú permite le a salida sección de 2D dimensión exacta dé efecto a la pelota en formatos de vector estandares.

Animación..: La animación... ¿el artículo de menú está acostumbrado a exportar una animación pre-rendir?el le que contiene la página ordena en serie se ha creado. Esta opción lo hace el archivo fácil que su TourGuide hacen un viaje a CD o DVD y para crear animaciones lisas de modelos complejos.

Importación

¿El menú importación permite le para importar información de otro?la lesbiana en su SketchUp dibuja.

Disposición de impresión...

La disposición de impresión... el artículo de menú está acostumbrado a acceder a la caja de diálogos de disposición de impresión. ¿Esta caja de diálogos está acostumbrado a escoger y examinar?propiedades de impresor de |gure| y página para imprimir.

Vista previa de impresión...

La vista previa de impresión... el artículo de menú está acostumbrado a presentar previamente su modelo como aparecerá en papel (usando las colocaciones de disposición de impresión).

Impresión..

La impresión... el artículo de menú abre la norma imprime caja de diálogos. Esta caja de diálogos habilita le para imprimir el modelo actual en el área de dibujo de SketchUp para el impresor corrientemente escogido.

Atajo de teclado: P de CTRL

(recientemente abierto archive la lista)

¿El (recientemente abierto archive la lista) el menú ítem listas recientemente abrieron a SketchUp?lesbiana. ¿A selecto?¿el le de esta lista para abrir el?le.

Salida

¿El artículo de menú salida cierra la corriente?le y la ventana de aplicación de SketchUp. ¿SketchUp le notificará para salvar su?le si se ha salvado desde el último cambio.

Menú edición

El menú edición contiene artículos permitiendo le para ejecutar las funciones de edición en geometría de SketchUp. Estos artículos de menú incluyen esos por crear y editar se agrupan y componentes, operaciones de visibilidad, y el corte estandar, copie, pegan ordenes.

Desate

El artículo de menú Undo está acostumbrado a desatar las últimas ordenes de dibujo o edición tocaron un instrumento musical.
SketchUp permite le para desatar todas las operaciones usted ha tocado un instrumento musical, de uno en uno, al estado a
¿qué usted salvó su?le. El número de posible consecutivo desate ordenes son limitadas a 100 pasos.

Atajo de teclado: Z de CTRL

¿Nota - desate cualquiera operación que crea o |modi|?geometría de ees, pero no desata cambios a su punto de vista. Use el artículo de menú previo bajo el menú cámara de fotografiar para desatar un cambio de punto de vista.

Rehaga

El artículo de menú Redo retorna los últimos Undo a su estado previo.

Atajo de teclado: Ctrl+Y

Corte

El artículo de menú corte quita los elementos escogidos de su modelo y les pone en el portapapeles. Los contenidos del portapapeles entonces pueden ser parte posterior insertada en cualquier documento de SketchUp abierto usando el artículo de menú pasta.

Los contenidos del portapapeles permanecerán en el portapapeles hasta reemplazado con otro contenido usando un corte adicional o un comando copia.

Atajo de teclado: Ctrl+X

Copia

El artículo de menú copia copia los artículos escogidos al portapapeles sin borrar los artículos del modelo. Los contenidos del portapapeles entonces pueden ser parte posterior insertada en cualquier documento de SketchUp abierto usando el artículo de menú pasta.

Los contenidos del portapapeles permanecerán en el portapapeles hasta reemplazado con otro contenido usando un corte adicional o una operación de copia.

Atajo de teclado: Ctrl+C

Pasta

El artículo de menú pasta copia los contenidos del portapapeles en el documento de SketchUp actual. Los objetos pegados serán anexo a y puesto por el punto del cursor, permitiendo le para colocar la nueva geometría cuando se pega. El clic para poner los objetos pegados en su lugar apropiado.

Los contenidos del portapapeles permanecerán en el portapapeles hasta reemplazado con otro contenido usando un corte adicional o una operación de copia.

Atajo de teclado: Ctrl+V

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a quitar el escogió corrientemente los entes de su modelo.

Escoja todo

Los selectos todo el artículo de menú está acostumbrado a escoger todos los entes selectos en el modelo. Entes ocultos, cualesquiera artículos en una capa, o geometría oculta que se cortan lejos usando un plano de sección no puede escogerse con los selectos todo el menú ítem.

Atajo de teclado: Ctrl+A

Desmarque todo

No Los selectos todo el artículo de menú aclara la selección ponga, desmarcando escogió cualquier corrientemente los artículos en el modelo.

Atajo de teclado: Ctrl+T

Piel

El artículo de menú piel está acostumbrado a ocultar escogió cualquier oponga se. La geometría de encubrimiento puede ayudar a simplificar su corriente mira, o habilita mirando y trabajando áreas adentro apretadas.

Unhide

Escogido: El menú Unhide ítem unhides escogió cualquier objeto oculto. Asegure muestra geometría oculta es habilitada bajo el menú vista para mirar y escoger geometría oculta.

Último: El último artículo de menú unhides los últimos entes oculto con el comando piel. Todo: El todo el artículo de menú unhides todos los entes ocultos en su documento actual.

Geometría de construcción

Oculte todo: El piel todo el artículo de menú oculta todo construcción raya los entes en el área de dibujo. Unhide todo:Los unhides todo el artículo de menú unhides todo construcción raya los entes en el área de dibujo. Borre todo:El Erase todo el artículo de menú borra todo construcción raya los entes del área de dibujo.

Cerradura

El artículo de menú cerradura está acostumbrado a cerrar cualquier componente o agrupe se que no quiere serse capaz de moverse o editar.

Abra

El |submenu| de Unlock contiene opciones para abrir componentes y grupos.

Escogido: El artículo de menú escogido está acostumbrado a abrir todos los componentes y grupos en una selección conjunto.

Todo: El todo artículo de menú está acostumbrado a abrir todos los componentes y grupos en su área de dibujo.

Haga componente

El componente hecho... el artículo de menú está acostumbrado a crear una entidad componente de los entes escogidos.

Haga grupo

La marca se agrupa artículo de menú crea una entidad de grupo de los entes escogidos.

Cierre grupo/componente

El cierre agrupe se/componente artículo de menú permite le para salir de un grupo o los contexto o sesión de edición de componente.

Interque se con Model

Geometría compleja en SketchUp puede ser fácilmente creada usando el Intersect con artículo de menú ejemplar (llamó también el Intersector). Este artículo de menú le permite intercarse dos elementos, tal como una caja y un tubo, y de forma automática crean los filos donde los elementos se intercan. La cara dentro de los nuevos filos puede borrarse, empujado, tirado o manipuló en otras vías.

El comando entidad sub menú

El comando entidad sub el menú contiene todos los Commands disponible a manipular el corrientemente la entidad escogida (que es iguales que las ordenes encontraron en el contexto de la entidad
el menú). El nombre de sub-menu's y contenidos cambiarán en dependencia de la entidad que tiene
escogido.

Menú vista

El menú vista contiene los artículos de menú que alteran la exhibición de entes dentro de su modelo.

Nota - los artículos en el menú vista alteran la exhibición de entes. Artículos en el menú cámara de fotografiar alteran su punto de vista.

Barras de herramientas

El artículo de menú barras de herramientas está acostumbrado a proveer la junta de codillo la exhibición de todas las barras de herramientas. Estas barras de herramientas son: ¿Cámara de fotografiar, construcción, dibujo, muestre estilo, Modi?cation, principal, secciones, sombras, norma, miran, y Walkthrough. Los botones grandes la opción proveen la junta de codillo botones de barra de herramientas grandes a intervalos. Esta opción puede mejorar valor práctico en ltabletas o exhibiciones bajas en resolución .

Geometría oculta

El artículo de menú geometría oculto está acostumbrado a mostrar geometría oculta o entes que han sido ocultas usando el artículo de menú piel u orden de contexto. El artículo de menú geometría oculto muestra caras ocultas con un modelo de incubación cruzada clara (los filos son mostrados lanzó), habilitando le para escoger la geometría. Una vez escoja, la geometría oculta puede hacerse visible con los unhides y unhides todos los artículos de menú.

Planos de sección

La sección allana el artículo de menú provee la junta de codillo los entes de plano de sección de exhibición.

Corte de sección

La sección corta menú ítem proveen la junta de codillo que él muestre de cualquiera sección cortan efectos.

Hachas

El artículo de menú hachas provee la junta de codillo la exhibición de las hachas de dibujo.

radiografie

El artículo de menú radiográfico activa modo radiográfico.

Versión

El |submenu| de versión contiene opciones para activar nominal y afilan estilos de versión. Los estilos de versión nominales son Wireframe, línea oculta, sombrado, sombrado con texturas, y monocromo. ¿El filo que rinde los estilos es pro?filos de le, profundidad trenzaron afilan, los filos extendidos, Endpoints, y se ponen nervioso filos. Vea a la exhibición poner tema para información adicional.

Edición componente: El |submenu| de edición componente contiene manda para alterar la exhibición de otros entes al editar componentes.

Oculte el resto del modelo:El resto de piel de artículo de menú ejemplar está acostumbrado a proveer la junta de codillo la exhibición del modelo al editar un componente.

Oculte componentes similares:El piel similar artículo de menú componentes está acostumbrado a proveer la junta de codillo la exhibición de componentes similares al editar un componente.

Lengüetas de página

Las lengüetas de página mandan provea la junta de codillo la exhibición de lengüetas de página. Vea el tema de gerente de página para información adicional.

TourGuide

El |submenu| de Tourguide contiene varios artículos de menú relacionados con folia y TourGuide. Vea las páginas y tema de TourGuide para información adicional.

Añada página:¿El artículo de menú Add está acostumbrado a añadir una nueva página a la corriente?le.

Página de actualización: El artículo de menú actualización está acostumbrado a actualizar una página si ha hecho cambios a la página.

Borre página:El artículo de menú Delete está acostumbrado a borrar una página del

modelo actual. Página previa:El artículo de menú página previo está acostumbrado a la

transición a la página previa. Página siguiente:El artículo de menú página siguiente está

acostumbrado a la transición a la página siguiente.

Juegue Slideshow:El artículo de menú Slideshow de juego empieza un |slideshow| de TourGuide. Vea las páginas y tema de TourGuide para información adicional.

Menú cámara de fotografiar

El menú cámara de fotografiar contiene artículos para alterar su punto de vista del modelo.

Previo

El artículo de menú previo está acostumbrado a desatar los últimos ejecutado cámara de fotografiar manda.

Norma

El |submenu| estandar proporciona acceso a vistas estandares: Parte superior, ponga fondo a, afronte, enderece se, retroceda, salió, e isométrico. Escoger cualquier de estos modelo mira pueda poner inmediatamente su ventana de dibujo activa a esa vista.

Perspectiva

El artículo de menú perspectiva está acostumbrado a proveer la junta de codillo entre proyecciones de perspectiva y de |paraline|. Es en una proyección de perspectiva cuando esto tiene ítem un |checkmark|.

> Nota - SketchUp debe estar en el modo de |paraline| a la impresión para tener cierto peso. Tenga conciencia de caras y filos que son paralelas al plano de vista serán medibles.

El campo de la vista

¿El campo de mire el artículo de menú está acostumbrado a invocar la herramienta de zoom en el campo de mire el modo permitiendo le para ensanchar o estrechar su?la vejez de la vista.

Órbita

El artículo de menú órbita invoca la herramienta de órbita

Cazuela

El artículo de menú cazuela invoca la herramienta de cazuela

Zoom

El artículo de menú zoom lanza la herramienta de zoom

Ventana de zoom

El artículo de menú ventana de zoom lanza las extensiones de zoom la herramienta

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom lanza la herramienta de ventana de zoom

Cámara de fotografiar de posición

¿El artículo de menú cámara de fotografiar de posición lanza la herramienta de cámara de fotografiar de posición permitiendo le para investigar?las vistas x de su modelo (tal una vista de nivel de ojo de una casa). Esta opción es a menudo usada con la herramienta de paseo para tomar un viaje de turismo de nivel de ojo de una estructura.

Paseo

Esta orden invoca la herramienta de paseo para maniobrar por su modelo de SketchUp como sin embargo le tomando un viaje de turismo virtual del modelo.

Mire alrededor

La mirada alrededor el artículo de menú invoca la mirada alrededor de la herramienta que monta en gorrón la cámara de fotografiar alrededor de un punto estacionario al punto de vista.

Menú sorteo

El menú sorteo contiene todas las herramientas de dibujo de SketchUp y proporciona una alternativa para usar las barras de herramientas o atajos de teclado.

Línea

El artículo de menú línea invoca una herramienta de línea acostumbró a dibujar entes de línea, o filos, dentro del dibujo área.

Arco

El artículo de menú arco invoca una herramienta de arco acostumbró a dibujar entes de arco, comprendido de segmentos de línea recta unidos múltiples (editar como una curva sencilla).

A pulso

El artículo de menú a pulso está acostumbrado a invocar una herramienta a pulso acostumbró a dibujar líneas unidas irregulares, coplanares en la forma de entes curvos.

Rectángulo

El artículo de menú rectángulo invoca una herramienta de rectángulo acostumbró a dibujar cuatro coplanar cruzando afilan y una entidad nominal subsecuente.

Círculo

El artículo de menú círculo invoca una herramienta de círculo acostumbró a dibujar entes de círculo.

Polígono

El artículo de menú polígono invoca una herramienta de polígono acostumbraron a dibujar los entes de polígono regulares, inscrito dentro de un círculo, consistiendo de de 3 a 100 lados.

Menú herramientas

¿El menú herramientas proporciona acceso a todo el |modi|?herramientas de catión en Sketchup. Este menú representa uno de tres mecanismos para acceder estas herramientas (mecanismos adicionales son las barras de herramientas y atajos de teclado).

Escoja

El artículo de menú selecto invoca una herramienta selecta permitiendo le para escoger unos o más entes para modificarse.

Borrador

El artículo de menú borrador está acostumbrado a invocar la herramienta de borrador permitiendo le para borrar entes del área de dibujo. Esta herramienta le permite también ocultar y ablandar los filos.

Cubo de pintura

La pintura se da prisa artículo de menú invoca la herramienta de cubo de pintura acostumbró a asignar materiales a los entes en su modelo. ¿Use la herramienta de cubo de pintura a los elementos de individuo de pintura,?varias ll caras unidas, o reemplace un material en su modelo.

Movimiento

El artículo de menú movimiento invoca la herramienta de movimiento permitiendo le para mover, manipular, y copiar geometría. Esta herramienta puede también estar acostumbrado a hacer girar entes componentes.

Gire

El artículo de menú Rotate está acostumbrado a invocar la herramienta de Rotate acostumbró a hacer girar los elementos de dibujo y

sencillo u objetos múltiples dentro de un plano de rotación sencillo. La herramienta de Rotate puede también estar acostumbrado a estirar y distorsionar geometría escogiendo sólo una porción de un modelo.

Escala

El artículo de menú a escala invoca la herramienta a escala permitiendo le para redimensionar y estirarse escogió la geometría relativa a otros elementos en su modelo de SketchUp.

Ejerza presión/tire

El artículo de menú de empujón / tirón invoca la herramienta de empujón / tirón acostumbró a manipular caras de su modelo. Esta herramienta puede estar acostumbrado a desplazar, sobresalga, re-una, o substraiga las caras, en dependencia del contexto de la geometría escogido.

Sigue me

El seguimiento me artículo de menú está acostumbrado a invocar el seguimiento me herramienta acostumbró a extruir caras a lo largo de un camino tal como un filo o línea dibujados con la herramienta a pulsoEsta herramienta es útil al añadir detalles a un modelo porque le permite dibujar el detalle a un fin de un camino en el modelo y entonces repetición que el detalle a lo largo del camino.

Compensación

El artículo de menú compensación invoca la herramienta de compensación acostumbró a crear copias de líneas aplanadas del co y caras que son una distancia uniforme de líneas y caras originales. Las líneas y caras pueden ser la compensación o adentro o fuera la cara original. Contrarrestar una cara siempre creará una nueva cara.

Cinta métrica

El artículo de menú cinta métrica está acostumbrado a invocar la herramienta de cinta métrica acostumbró a ejecutar varias operaciones relacionadas con dimensión . Estas operaciones incluyen medir la distancia entre dos señalan con el dedo, creando la construcción raya entes, y con referencia a escamadura un modelo entero a una dimensión exacta.

Transportador

El artículo de menú transportador invoca la herramienta de transportador permitiendo le para medir ángulos y crear la construcción raye los entes (normalmente a cierto ángulo).

Hachas

El artículo de menú hachas invoca la herramienta de Axes permitiendo le para mover las hachas de dibujo. Esta herramienta es a menudo use al construir objetos rectangulares que está oblicuo relativo a uno a otro, o para tener en cuenta escamadura más exacta de los entes que son no orientado a lo largo de la coordenada implícita planos.

Dimensiones

El artículo de menú dimensiones está acostumbrado a invocar una herramienta de dimensión acostumbró a poner entes de dimensión en su modelo.

Texto

El artículo de menú texto lanza una herramienta de texto acostumbró a insertar entes de texto en su modelo.

Plano de sección

La sección planea artículo de menú invoca una herramienta de plano de sección acostumbró a hacer los cortes de sección en su modelo.

Terreno

El |submenu| de terreno contiene opciones para modificar terreno. Este menú ítem único aparezca después de habilitar las herramientas de modelado de terreno que usan las extensiones el panel de las preferencias la caja de diálogos. Vea las herramientas de modelado de terreno el tema para información adicional.

Utilidades

El |submenu| de utilidades contiene varias utilidades y macros creado usando el rubí de Sketchup API. Este menú ítem único aparezca después de habilitar las herramientas de utilidades que usan las extensiones el panel de las preferencias la caja de diálogos.

Nota - las caligrafías de color de rubí son contenidas en la directorio Plugins bajo la directorio installation.

Cree cara:El artículo de menú cara de Create invoca la utilidad de cara de Create permitiendo le localizar la creación nominal y, en la mayor parte de los casos, cree una cara para tres o los filos más transversales. Speci?c, la utilidad de cara de Create es útil cuando:

- un modelo tiene dos filos que tienen un campo común terminar el punto geométricamente (las coordenadas del punto de fin son el mismo), pero los filos no son unidos topológica. En este caso, la utilidad de cara de Create unirá correctamente filos y crea una cara.
- una cara no puede ser creada porque los filos no son exactamente cepilladora, o parezca ser unido cuando existe en realidad una brecha pequeña entre los fines de los filos. En estos casos, cree la cara no creará una cara, pero las exhibiciones un mensaje indicando porque SketchUp no puede crear una cara. Este mensaje puede estar acostumbrado a localizar creación nominal.

Herramienta de pregunta:El artículo de menú herramienta de pregunta invoca una utilidad de herramienta de pregunta que muestra la posición de ratón actual en el VCB.

Fije caras no aplanadas:¿El apuro no aplanado enfrentan los artículos de menú invoca el apuro no aplanado enfrentan de uso práctico para?¿el |nd| y?las caras no aplanadas de la x. La no-cepilladora de apuro enfrenta buenas apariencias a los Vertices de cada cara y observa si están en el plano de la cara. De lo contrario, verifique los tries de validez para romper la cara en triángulo de modo que cada cara triangular será aplanado.

Fije caras no aplanadas pueden cambiar en realidad el modelo, pero no mueva |vertices| o filos. En vez, verificación validez partirá caras en caras triangulares si no eran aplanados.

Nota - las caras no aplanadas pueden conseguir creadas por un insecto en el importador de DWG.

Menú ventana

El menú ventana contiene colocaciones y gerentes ejemplares para sus modelos. Las colocaciones ejemplares son las cajas de diálogos con colocaciones que afectan el modelo, tales como sombras, colocaciones de exhibición, y modele información. Los gerentes son las cajas de diálogos que manejan ciertos aspectos de su modelo tales como páginas, colocadores, materiales, y componentes.

Información ejemplar

El artículo de menú información ejemplar está acostumbrado a mostrar los acostumbrados a poner las colocaciones ejemplares de caja de diálogos de información para su modelo entero.

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad muestra la caja de diálogos de información de entidad acostumbró a mirar y ponen colocaciones para la entidad corrientemente escogido (o los entes).

Visor de materiales

Los materiales el artículo de menú visor invocan visor material usado por escoger y aplicar colores y materiales a sus modelos.

Editor material

El artículo de menú editor material muestra la caja de diálogos de editor material usada por editar y mezclar colores y materiales.

Componentes

El menú componentes ítem muestra usó para manejar sus componentes.

Colocadores

El artículo de menú colocadores está acostumbrado a mostrar el gerente de capa acostumbró a manejar su SketchUp acoda.

Páginas

El artículo de menú páginas invoca el gerente de página acostumbró a manejar páginas para un |slideshow| de TourGuide. El pesebre de página mostrará con la página actual realzado.

Colocaciones de exhibición

La exhibición pone el artículo de menú invoca la exhibición pone la caja de diálogos que contiene opciones para activar la cara y filo rindiendo estilos. Los estilos de versión nominales son |wireframe| , línea oculta, sombrado, sombrado con texturas, y monocromo. ¿El filo que rinde los estilos es pro?líneas de le, se ponen nervioso líneas, y filos extendidos.

Colocaciones de sombra

La sombra pone el artículo de menú invoca la sombra pone caja de diálogos para manipular sombras en su modelo.

Ablande filos

El Soften afila el artículo de menú invoca el Soften afila la caja de diálogos acostumbró a ablandar y alisar introduzca su modelo.

Contorno componente

El componente esboza el artículo de menú invoca el contorno componente acostumbró a mostrar componentes y grupos en una jerarquía.

Preferencias

El artículo de menú preferencias invoca las preferencias de aplicación la caja de diálogos donde puede poner varias colocaciones globales para el programa.

Oculte/muestran diálogos

El piel/muestre el artículo de menú diálogo está acostumbrado a ocultar y mostrar todo las cajas de diálogos corrientemente activas.

Consola de color de rubí

El rubí consuela el artículo de menú muestra la consola de color de rubí donde puede representar caligrafía de color de rubí.

Menú ayuda

SketchUp Help

El menú ayuda de SketchUp ítem abre SketchUp en línea guía del usuario. La guía del usuario contenga información de referencia para SketchUp.

Referencia rápida

El artículo de menú referencia rápido está acostumbrado a mostrar la referencia rápida de SketchUp la tarjeta en su espectador de PDF implícito.

SketchUp Web site

El artículo de menú sitio Web de SketchUp invoca su visor de Web implícito y le une al sitio Web de SketchUp. El sitio Web contiene SketchUp soporta foros, información de enseñanza adicional, y acceso a nuevas liberaciones de software.

Mire seminarios

El artículo de menú seminarios de vista lanza los seminarios de video la porción del sitio Web de SketchUp. Escoja esta orden para abrir su visor de Web implícito y conectan los seminarios de video en línea de SketchUp.

Licencia

El |submenu| de licencia incluye varias opciones permitiendo le para mirar y manejar su licencia de SketchUp.

Información de licencia:El artículo de menú información de licencia muestra información sobre su SketchUp licencie, incluyendo el tipo de licencia y número de serie.

Autorice..: El Authorize... el artículo de menú está acostumbrado a autorizar su licencia de SketchUp para extender el uso de SketchUp más allá del 8 período de la hora de ensayo. El clic en este menú ítem para mostrar la pantalla de autorización de SketchUp. El tipo en el número de autorización, proveído por @Last Software cuando compra SketchUp, para autorizar SketchUp.

Unauthorize...: El Unauthorize... el artículo de menú está acostumbrado a unauthorize su licencia de SketchUp. Este artículo de menú es usado primariamente al cambiarse de una licencia de usuario sencillo a una licencia de red multiusuaria.

Cautela - SketchUp no irá tras de le unauthorize su licencia. Usted debe autorizar un nuevo de usuario sencillo o licencia de red para usar SketchUp de nuevo.

Ponga la red licencia archivo..

¿El artículo de menú de archivo License de red establecido está acostumbrado a trasladar:trasladarse la licencia de red?el le en la red.

La red no montado licencia archivo

¿El artículo de menú de archivo License de red no montado está acostumbrado a borrar la ubicación de la licencia de red?el le en la red.

Lan License Monitor

La licencia de Lan controla el artículo de menú muestra la licencia de LAN controla caja de diálogos. Esta caja de diálogos muestra licencias de usuarios sencillos en la red.

Ayuda de color de rubí

El menú ayuda de color de rubí ítem abre el rubí ayuda en línea guía del usuario. La guía del usuario contenga información de referencia para el rubí de SketchUp API y los ejemplos.

Sobre SketchUp...

El sobre SketchUp... el artículo de menú activa el sobre la caja de diálogos de SketchUp. Esta información de Ovidio de |pr| de caja de diálogos sobre su versión de SketchUp y licencia.

Sobre Plugins

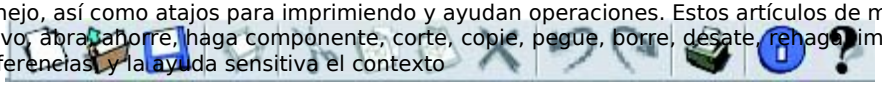
El sobre Plugins sub el menú contiene información sobre |plugins| de SketchUp adicionales.

Barras de herramientas

las barras de herramientas de SketchUp son similar a esos en otras aplicaciones Microsoft Windows en ese cada
contenga un conjunto relacionado de herramientas. Estas barras de herramientas pueden separarse haciendo clic sobre y arrastrando la barra titular de la barra de herramientas, redimensionado arrastrando las esquinas, y reattached o atracó al filo del área de dibujo para convenir sus preferencias. Controle las barras de herramientas que son mostradas que usan la vista > el |submenu| de barras de herramientas.

Barra de herramientas estandar

¿La barra de herramientas estandar contiene una variedad de artículos de menú que ayuda con? le y dibujo
manejo, así como atajos para imprimiendo y ayudan operaciones. Estos artículos de menú están nuevo, abra, ahorre, haga componente, corte, copie, pegue, borre, désate, rehago, imprima, las preferencias, y la ayuda sensitiva el contexto



Barra de herramientas principal

Los botones en la barra de herramientas principal activan la herramienta selecta, pintan herramienta, y herramienta de borrador de cubo

Dibujar barra de herramientas

Los botones en la barra de herramientas de dibujo activan la herramienta de rectángulo, herramienta de línea, circulan herramienta, herramienta de arco, herramienta de polígono, y herramienta a pulso

Modi?barra de herramientas de catión

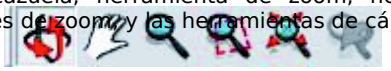
¿El Modi?¿la barra de herramientas de catión contiene el |modi| de geometría?herramientas de catión. Las herramientas en esta barra de herramientas son la herramienta de movimiento, ejerza presión/tire herramienta, haga girar herramienta, me siga la herramienta, la herramienta a escala, y contrarreste herramienta

Barra de herramientas de construcción

Los botones en la barra de herramientas de construcción activan la herramienta de cinta métrica, herramienta de dimensiones, herramienta de transportador, herramienta de texto, podan con hacha la herramienta de herramienta, y sección

Barra de herramientas de cámara de fotografiar

Los botones en la barra de herramientas de cámara de fotografiar activan la herramienta de órbita, herramienta de cazuela, herramienta de zoom, herramienta de ventana de zoom, herramienta de extensiones de zoom, y las herramientas de cámara de fotografiar previas.



Walkthrough Toolbar

Los botones en la barra de herramientas de Walkthrough activan la herramienta de cámara de fotografiar de posición, herramienta de paseo, y parecen alrededor de herramienta

Muestre barra de herramientas de modos

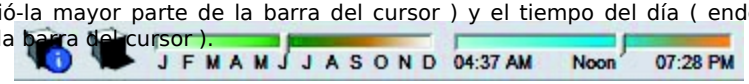
Los botones en los modos de exhibición la barra de herramientas activan la cara de SketchUp que rinde los estilos (|wireframe|, línea oculta, sombrado, sombrado con texturas, y transparencia radiográfica).

Barra de herramientas de vistas

Los botones en las vistas la barra de herramientas activan la norma de SketchUp miran (cubra, afronte, salió, enderece se, retroceda, y el iso). La vista inferior no es incluida, pero está disponible desde el menú cámara de fotografiar.

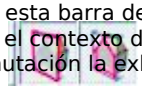
Barra de herramientas de sombras

Las sombras la barra de herramientas están acostumbrado a controlar sombras. Esta barra de herramientas contiene botones para lanzar la sombra ponga la caja de diálogos (salió-la mayor parte del icono) y habilitar / inhabilitar sombras (segundo icono). Esta barra de herramientas también contiene barras del cursor para controlar las colocaciones relacionadas con el tiempo de año (salió-la mayor parte de la barra del cursor) y el tiempo del día (enderece se-la mayor parte de la barra del cursor).



La sección allana barra de herramientas

La barra de herramientas de sección le permite para ejecutar convenientemente operaciones de sección comúnes. Los controles en esta barra de herramientas incluyen botones para añadir nuevos planos de sección para el contexto de edición actual, proveyendo la junta de codillo la sección corta efecto, y conmutación la exhibición de la sección planean.



Botones de barra de herramientas grandes

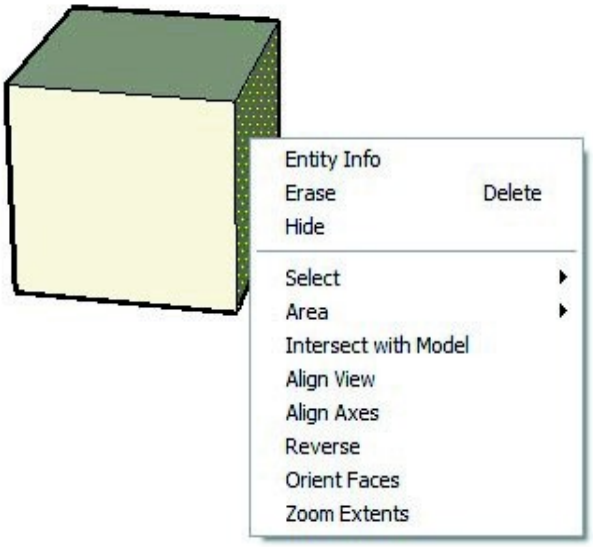
La barra de herramientas puede ser botones de herramienta grandes y pequeños de usar mostrados. Verifique el uso grande herramienta abotona |checkbox| en el panel general de las preferencias la caja de diálogos para cambiarse entre botones de herramienta grandes y pequeños.

La ayuda de herramienta se inclina

El revoloteo sobre una herramienta para mostrar un ayude a marcar con etiqueta con el nombre de la herramienta. un ayude a marcar con etiqueta más tiempo aparezca en la barra de estatus cuando activa una herramienta.

Menú contexto

Artículos de menú también aparecen en menúes de contexto especiales que son los menúes cuyos contenidos varian en dependencia del contexto en que se invocan (normalmente en unos o más entes en el área de dibujo o dentro de un componente de interfaz de usuario, tal como una caja de diálogos). La imagen siguiente muestra un menú de contexto para una entidad nominal.



El contexto haciendo clic

El menú contexto es invocado escogiendo unos o más entes y haciendo clic sobre el botón derecho del ratón. Esta operación es mencionada para como un clic de |cntext|

Información detallada en el menú de contexto para cada entidad aparece en la sección de entes de este guía del usuario.

Otros componentes de cajas de diálogos e interfaz de usuario tienen sus propios menúes de contexto, incluyendo dibujar hachas, lengüetas de página, el visor material, y así en.

Cajas de diálogos

Las cajas de diálogos en SketchUp son |modelessin| que no limitan su interacción con el resto de la aplicación requiriendo entrada de usuario antes de continuar con su trabajo. En vez, estas cajas de diálogos pueden ser mostradas mientras que le trabaja y permite hacer colocaciones dinámicas cambia a su modelo mientras que está haciendo un boceto. Las cajas de diálogos en SketchUp pueden mordiscarse sin hacerse presa a otros componentes de interfaz de usuario en su pantalla, redimensionó, y minimizó (con ciertas excepciones).

Cajas de diálogos saltadizas a otros componentes de interfaz de usuario

Ciertas cajas de diálogos, tal como la exhibición pone la caja de diálogos, mordisque sin hacer presa de forma automática a los filos exteriores de la ventana de aplicación, el filo exterior de la pantalla, con la parte superior y fondo de otras cajas de diálogos para crear una pila de |og|. Para morder una caja de diálogos a otro componente de interfaz de usuario:

1. Muestre una caja de diálogos, tal como la ventana > muestre caja de diálogos de colocaciones.

2. Haga clic y tenga bien agarrado la barra de título de caja de diálogos.

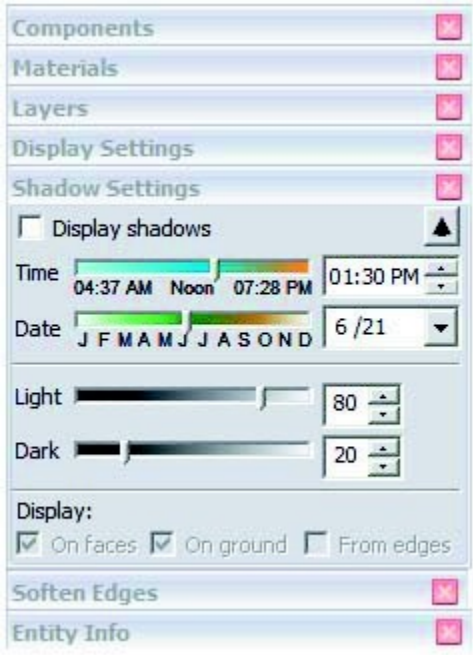
3. Mueva la caja de diálogos al filo exterior del filo exterior de ventana de aplicación de la pantalla, o cubra o ponga fondo al filo de otra caja de diálogos (tal como la sombra pone la caja de diálogos). La caja de diálogos mordiscará sin hacer presa para y alinee se con el filo.

Nota - las cajas de diálogos que se han mordido a la ventana de aplicación no mueven cuando la ventana de aplicación es movida (no son atascados a la ventana).

Sugerencia - muerda varias cajas de diálogos en conjunto a su parte superior y los filos inferiores para formar una pila de caja de diálogos. Las cajas de diálogos en un movimiento de pila de caja de diálogos con la pila cuando la parte superior-la mayor parte de la caja de diálogos titula barra es movida.

Manipular cajas de diálogos en una pila de caja de diálogos

una pila de caja de diálogos se refiere a una serie de las cajas de diálogos mordió en conjunto a su fondo y cubra los filos tal que forman una pila. La imagen siguiente contiene una pila de caja de diálogos con la sombra ponga la caja de diálogos abrió en el centrar.



Puede manipular las cajas de diálogos en una pila de caja de diálogos en las vías siguientes:

• Mueva la pila de caja de diálogos entera haciendo clic sobre, teniendo, y moviendo la parte superior-la mayor parte de la caja de diálogos titula barra.

• El clic en cualquiera caja de diálogos titula la barra para minimizar o aumentar al máximo una caja de diálogos dentro de la pila.

• Mueva una caja de diálogos, residiendo en los medios de la pila, hacia la derecha o dejó para romperlo de la pila. Mueva una caja de diálogos, residiendo al fondo de la pila, hasta romper lo de el pila.

• Reinserte la caja de diálogos al comienzo o el fin de la pila por saltadizo la caja de diálogos al filo inferior o superior de la pila, respectivamente.

• Reinserte la caja de diálogos a mediados de la pila moviendo lateral en una posición media.

• Muerda la pila de caja de diálogos entera a la ventana de aplicación o pantalla moviendo lo al filo exterior de la ventana de aplicación o pantalla.

Redimensionar cajas de diálogos

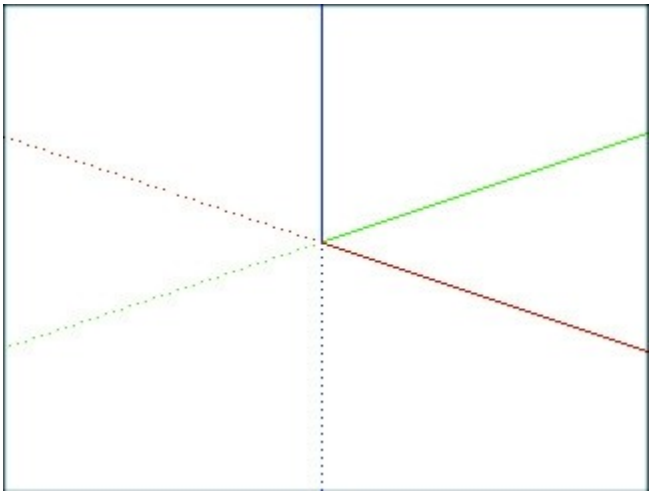
Ciertas cajas de diálogos de SketchUp, tal como la caja de diálogos de visor componente, pueda redimensionarse. Mueva el cursor alrededor de los filos de caja de diálogos para mostrar un cursor de resize (dos flechas). El clic en el filo y mueva el filo para redimensionar la caja de diálogos.

Minimizar cajas de diálogos

El clic en cualquiera caja de diálogos titula la barra para minimizar o aumentar al máximo la caja de diálogos (aún aquellos que no puede ser situado en una pila de caja de diálogos).

Hachas de dibujo

las hachas de dibujo de SketchUp consisten de tres coloreó se alinean, perpendicular para mutuamente, mostrado en casa
El área de dibujo. Estas hachas son útiles al proporcionar un sentido de dirección en 3D espacie mientras que usted trabajo.



Nota - las hachas de dibujo serán de forma automática ocultas en cualesquiera imagenes exportadas de SketchUp.

Mover las hachas de dibujo

Las hachas de dibujo pueden manipularse (movió, movido e hizo girar, y oculto) por su menú de contexto. Para mover las hachas de dibujo:

1. El clic de contexto en el dibujo poda con hacha y escoja el lugar del menú de contexto. El cursor cambia a una colección de hachas.

2. Mueva su cursor al punto en su modelo para ser el nuevo origen coordinado. Usted verá las hachas mordiscan sin hacer presa a alineaciones inferidas y señalan con el dedo como se mueve alrededor de su modelo.

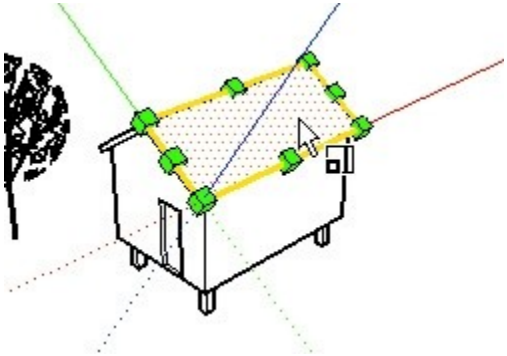
3. El clic para aceptar el nuevo origen coordinado.

4. Arrastre su cursor lejos del origen a poner una alineación para el eje rojo. Use la inferencia ToolTips para asegurarse que usted se alinea precisamente.

5. El clic para aceptar la alineación.

6. Mueva su cursor lejos del origen a poner una alineación para el eje verde. Use inferencia ToolTips de nuevo para asegurarse se alinea precisamente.

7. Haga clic de nuevo para aceptar la alineación.



Mover y hacer girar las hachas de dibujo relativo a posición actual

Puede mover y hacer girar rápida y exactamente las hachas de dibujo relativas a su posición actual usando el movimiento esbozando caja de diálogos de contexto. Para mover y hacer girar las hachas de dibujo:

1. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en las hachas de dibujo. El dibujo poda con hacha el menú de contexto es mostrado.

2. Movimiento selecto del menú de contexto. El movimiento que esboza la caja de diálogos de contexto es mostrado.

3. ¿Especifique valores de desalojamiento y rotación en las unidades el |speci|?el ed bajo las unidades el panel de la caja de diálogos de información ejemplar.

4. Haga clic sobre OK.

Alinear el punto de vista a la vista actual

Puede alinear el punto de vista de SketchUp para alinearse perfectamente con la vista actual. Para alinear el punto de vista a la vista actual:

1. El clic de contexto en las hachas de dibujo. El dibujo poda con hacha el menú de contexto es mostrado.

2. Escoja alinee vista del menú de contexto.

Ocultar las hachas de dibujo

Puede mostrar u ocultar las hachas de dibujo del menú vista o el menú de contexto de las hachas de dibujo.

Inferencia

SketchUp caracteriza un sofisticado un motor de análisis geométrico, llamado la máquina de inferencias,
permitiendo le para trabajar en 3D espacia usando una pantalla de 2D y dispositivo de entrada. Este motor ayuda le sorteo muy exactamente infiriendo puntos de otros puntos como usted dibuje mientras que también proporcionando le con señales visuales.

Señales de inferencia

¿La máquina de inferencias usa ToolTip hacen cola, apareciendo de forma automática al trabajar en el modelo, para identificar el |signi|?chaflane puntos o condiciones geométricas. Estas señales hacen combinaciones de inferencia complejas aclare se para usted como usted sorteo.

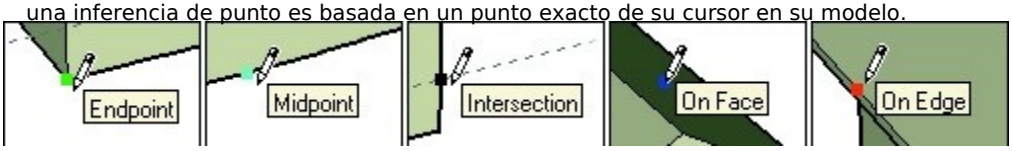
¿Adicionalmente, la máquina de inferencias usa el |speci|?colores de c para indicar su tipo de la inferencia (cubrió adelante en los tipos de inferencia).

Tipos de inferencia

Existe tres tipos principales de inferencias: señale con el dedo, lineal, y aplanado. SketchUp a menudo combina las inferencias en conjunto para formar una inferencia compleja.

Inferencia de punto

una inferencia de punto es basada en un punto exacto de su cursor en su modelo.



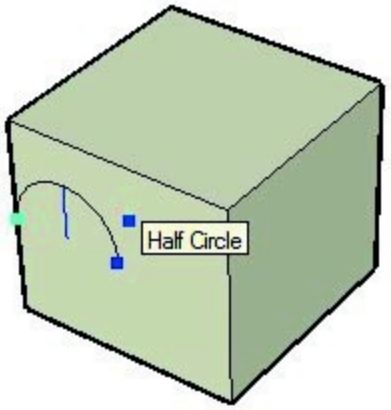
Endpoint: ¿El |identi| de inferencia de Endpoint verde?las ees el fin de una entidad de línea o entidad de arco. Punto céntrico: La inferencia de punto céntrico de |cyan| indica el punto medio en una línea o filo.

Intersección: La inferencia de intersección negra indica un punto exacto donde una línea cruzan otra línea o cara.

En cara:¿El azul en |identi| de inferencia nominal?las ees un punto que depende de una entidad nominal. De canto:¿El |identi| de inferencia impaciente rojo?las ees un punto que las mentiras a lo largo de un filo.

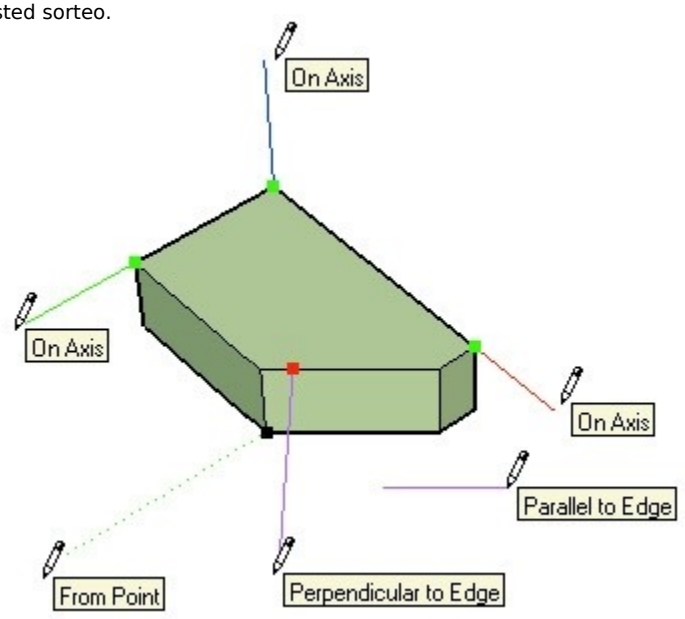
Equi distante de canto:La inferencia impaciente de Equi distante indica un punto equidistante, o un chaflán, cuando una línea de magenta aparece entre dos filos unidos.

Círculo medio:La inferencia de círculo media aparece al dibujar un arco para indicar el punto que crea un círculo medio exacto.



Inferencia lineal

una inferencia lineal mordisca sin hacer presa a lo largo de una línea o dirección en espacio. Además de un ToolTip, una inferencia lineal a veces muestra una línea de puntos temporal mientras que usted sorteo.



En eje:El en la inferencia de eje indique una alineación lineal a una de las hachas de dibujo. La línea llena es contraída en el color asociado con el eje correspondiente (color rojo, verde, o azul).

De punto:El de la inferencia de punto indique una alineación lineal de un punto a lo largo del dibujo poda con hacha direcciones. La línea de puntos es contraída en el color asociado con el eje correspondiente (color rojo, verde, o azul).

Perpendicular: Ate línea de magenta perpendicular indica alineación perpendicular a un filo.

Paralela: La línea de magenta paralela indica una alineación paralela a un filo. Tangente: Al

dibujar del |endpoint| de una entidad de arco.

Inferencia aplanada

una inferencia aplanada mordisca sin hacer presa a un plano en el espacio.

Planos de dibujo:¿SketchUp mordiscará sin hacer presa a los planos de?Eduardito por las hachas de dibujo y su vista cuando no puede mordiscar sin hacer presa a la geometría en el área de dibujo. Por ejemplo, SketchUp ocasione el plano geométrico cuando el punto de vista es ése del plano geométrico.

En cara:¿un azul en |identi| de inferencia nominal?las ees un punto que dependen de una cara. Aunque inicialmente una inferencia de punto, en la cara pueda servir de también una alineación aplanada usando inferencia cerrando (describió debajo de).

Alentar una inferencia

Por momentos, la inferencia que usted necesita no puede subir inmediatamente o SketchUp podría escoger
alineaciones con la geometría mala. En estos casos, puede aumentar las oportunidades del A alineación particular temporalmente manteniendo su estacionario de cursor de ratón sobre el detalle
la ubicación que quiere SketchUp para hacer inferencias de. Cuando el ToolTips aparece, SketchUp puede
brie?la y prioriza esa alineación como continúa dibujo. Por ejemplo, para alentar SketchUp para crear una línea para casar otro, compare, alinee se (tal como al dibujar la tercer línea del A el rectángulo):

1. ¿Cree el?¿los dos filos de |rst| de un rectángulo con el?el |rst| afila ser paralelo a las hachas rojas.

2. El clic en el punto de principio del tercero afile y mueva la herramienta de línea como sin embargo estuvo creando
¿el tercero raye paralela para?línea de |rst|. Como comienza a para mover la herramienta de línea, la línea debe aparecer en casa color rojo.

3. ¿Creación de línea media, mueva la herramienta de línea sobre el punto de principio del punto de principio del?la línea de |rst| que usted se creaba para el rectángulo. Su línea se extenderá diagonalmente para este punto.

4. Deje a la herramienta sobre este punto hasta el Endpoint ToolTip mostrar.

5. Mueva la herramienta de línea a la ubicación aproximada donde el fin de la tercer línea debe aparecer. ¿una línea de puntos, con el color de las hachas correspondientes (verde) seguirá la herramienta de línea para indicarle es directamente |inline| con el punto de principio del?línea de |rst|.

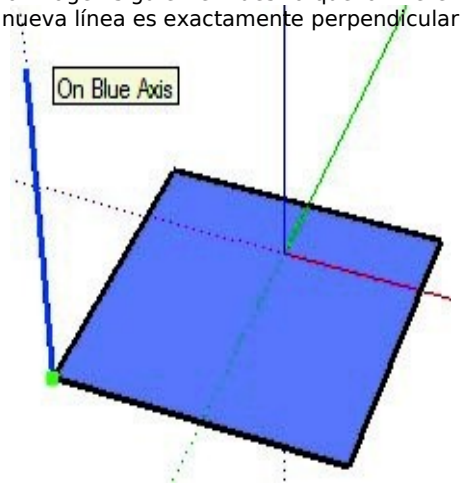
6. Haga clic sobre cuando la línea que está dibujando se indica por unas hachas coloree (color rojo) y es directamente perpendicular a la línea de puntos verde.

Inferencias componentes

Todas las inferencias de geometría normales pueden existirse de la geometría los entes de entes o grupo adentro componentes. Inferencias de grupo y componente se indican todo por los puntos de magenta.

Cierre de inferencia

¿Por momentos, la geometría podría interferir con su habilidad para inferir puntos de otros puntos, haciendo que ello |dif|?el culto para dibujar exactamente. Use una cerradura de inferencia, que dice SketchUp no para vacilar de la dirección que está infiriendo corrientemente de, para resolver este problema. Para usar la cerradura de inferencia, siga en la tecla de mayúsculas cuando SketchUp infiere la alineación deseada (la línea de inferencia puede la negrita). La alineación permanecerá cerrada, aún como mueve el ratón y/o pico un punto de inferencia secundario. La imagen siguiente muestra que la inferencia encierra en la dirección azul para asegurar que una nueva línea es exactamente perpendicular a la cara.



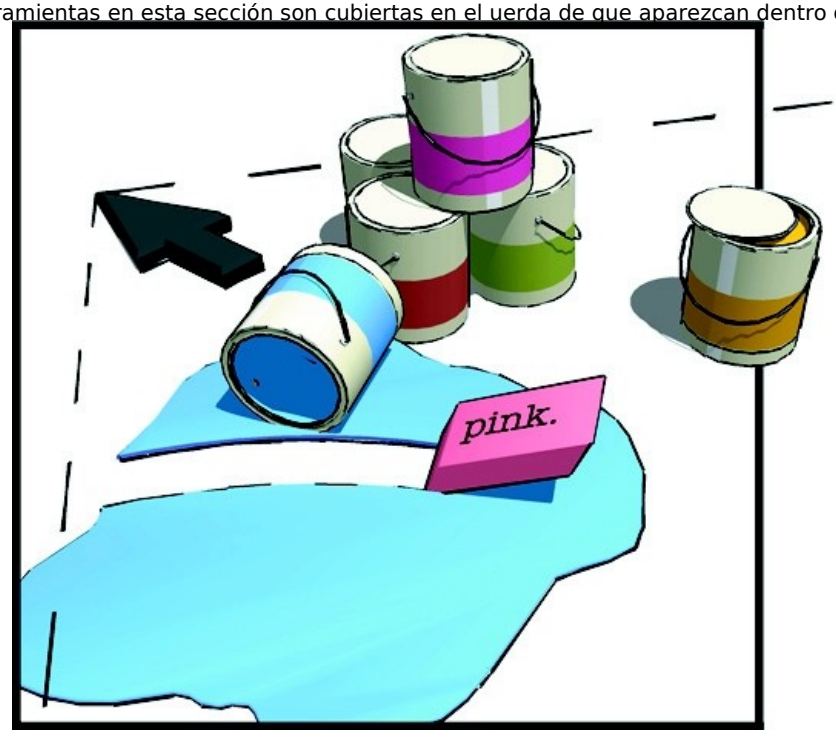
Cualquier de las condiciones de inferencia pueda cerrarse; a lo largo de una dirección de eje, a lo largo de una dirección de filo, en una cara, de un punto, paralela o perpendicular a un filo, y así en.

Video - un seminario de video en este tema es disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Herramientas principales

Esta sección de la guía del usuario cubren las herramientas principales dentro de SketchUp. Las herramientas principales son esas herramientas que tienden a ser usadas frecuentemente en SketchUp.

Herramientas en esta sección son cubiertas en el uerda de que aparezcan dentro del menú herramientas.



Herramienta selecta

La herramienta selecta está acostumbrado a especificar los entes que se modificará al usar otras herramientas u ordenes. Los entes que son incluidos en una selección son mencionados para como el conjunto de |tion| activa la herramienta selecta de la barra de herramientas principal o del menú herramientas.

Escoger una entidad sencilla

SketchUp le permite para hacer ambas entidad sencilla y las selecciones de entidad múltiple. Para escoger una entidad sencilla:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambia a una flecha.

2. El clic en una entidad. La entidad escogida es realzada en amarillo.

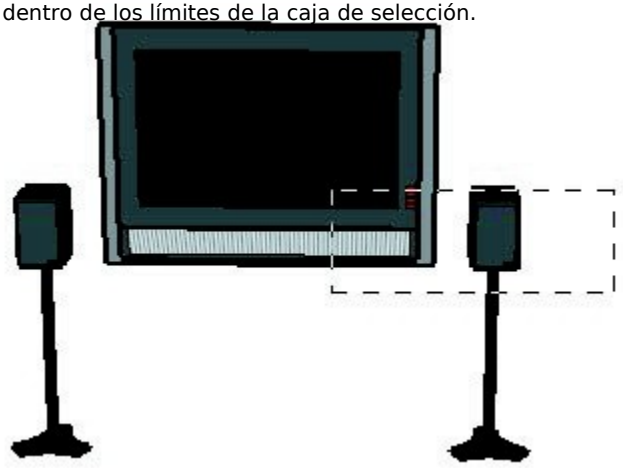
Escoger entes múltiples

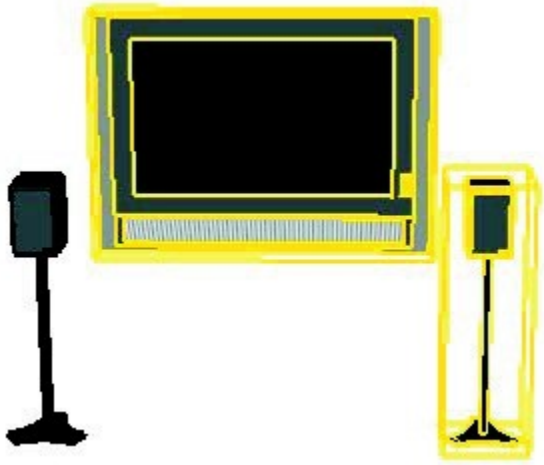
Selecciones de entidad múltiple son útiles cuando quiere ejecutar una operación sencilla en varios entes (la selección ponga). Selecciones de entidad múltiple usan un |boxto| de |tion| expansible rodea los entes que desea en el conjunto de selección. Para escoger entes múltiples:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

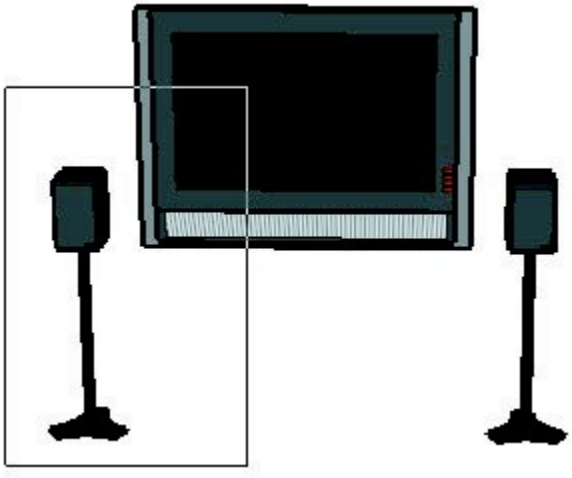
2. Haga clic y tenga el ratón abotona una distancia corta lejos de los entes quiere escoger para empezar una caja de selección.

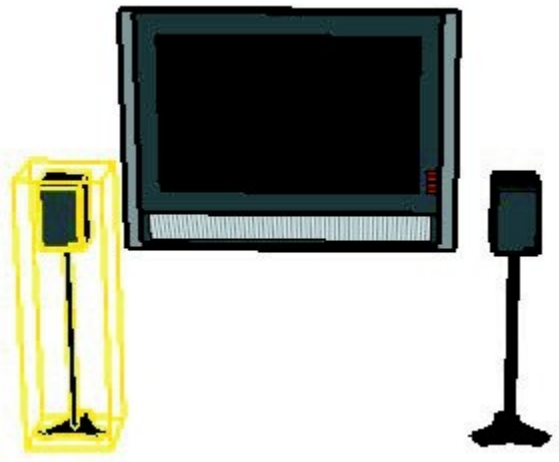
Hacer clic sobre para los laterales derechos y arrastrando hacia la izquierda, llamado unos | selectionselects| de canto cualesquiera elementos dentro del rectángulo de selección, incluyendo aquellos que son sólo parcialmente contenidos en el rectángulo. Las imagenes siguientes muestran un derecho-para-dejó la selección escogiendo dos componentes, sin embargo ninguno es completamente dentro de los límites de la caja de selección.





Hacer clic sobre para los laterales izquierdos de los entes y arrastrando enderece se, llamó unos |selectionselects| de estupendo sólo esos elementos completamente dentro del rectángulo de selección. La imagen siguiente muestra una selección derecha del |leftto| que escoge un componente porque sólo un componente (el portavoz izquierdo) es completamente dentro de los límites de la caja de selección.





3. Arrastre el ratón a la esquina opuesta del punto de partida de selección.

4. Suelte el botón de ratón cuando todos los elementos son parcialmente incluido (selección izquierda para enderezar) o enteramente incluido (enderece se-para-dejó la selección) en la caja de selección.

Añadir y quitar entes del conjunto de selección

¿La herramienta selecta puede ser usada con uno o más |modi| de teclado?los |ers| para añadir o quitar entes de un conjunto de selección.

Sumar al conjunto de selección

Apriete y tenga la tecla de control (el cursor cambie a una flecha con un signo más) al hacer clic en entes adicionales para añadir entes, un-por-un, al conjunto de selección. O, apriete y tenga la tecla de mayúsculas (el cursor cambie a un signo más y signo menos) al hacer clic en entes adicionales para añadir entes, un-por-un, al conjunto de selección.

Estatus de selección cambiante para una entidad

Apriete y tenga la tecla de mayúsculas (el cursor cambie a una flecha con más y los signos menos) al hacer clic en los entes para invertir el estatus de selección de la entidad (escogió corrientemente los entes se unselected, unselected entes serán venidos escogió).

Substraer del conjunto de selección

Apriete y tenga el control y teclas de mayúsculas simultáneamente (el cursor cambiará a una flecha
con un signo menos) al hacer clic en corrientemente escogió los entes para quitar entes de el conjunto de selección. O, apriete y tenga la tecla de mayúsculas (el cursor cambie a un signo más y menos
firme) al hacer clic en corrientemente escogió entes para quitar los entes, un-por-un, de el conjunto de selección.

Sugerencia - use la entidad de grupo para agrupar artículos dentro de una selección ponga como una vía temporal de rápidamente reselecting el mismo grupo de artículos. Vea la entidad de grupo para información adicional.

Conjunto de selección dilatable

Puede aumentar de forma automática un conjunto de selección haciendo clic sobre los tiempos múltiples selectos de herramienta en el rápido
sucesión. Haga clic una vez en una entidad para escoger esa entidad. Haga clic rápidamente dos veces (golpee dos veces la tecla del Ratón sobre) en
una entidad, es decir un filo o cara, a caras o filos correspondientes selectos respectivamente. Clic tres veces (clic triple) en una entidad, es decir un filo o mire, para escoger que afila o mira y demás
los entes físicamente unido a ese filo o mire. La imagen siguiente muestra este clic/selección sucesión.

Sugerencia - use un clic de contexto para invocar el menú de contexto para una entidad. Muchos menúes de contexto tienen un |submenu| selecto permitiendo le para expandir una selección usando una de las ordenes siguientes: Deslindar filos, las caras unidas, todo unido, todo en misma capa, y todo con mismo material.

Escogiendo o de-escogiendo toda la geometría

Use los selectos todo el menú ítem en el menú edición o prensa Ctrl+A en el teclado para escoger todos los elementos visibles en su modelo.

Use no los selectos todo el menú ítem en la edición modele, apriete Ctrl+T, o haga clic en cualquier espacio vacío en el área de dibujo para de-selecto todo escogió corrientemente entes.

Herramienta de borrador

La herramienta de borrador es usada primariamente para borrar entes, tal como afile entes y construcción rayan los entes, del área de dibujo. La herramienta de borrador puede también estar acostumbrado a ocultar y ablandando filos. Active la herramienta de borrador de la barra de herramientas principal, o escogiendo borrador del menú herramientas.

Borrar entes

Como mencionó previamente, la herramienta de borrador está acostumbrado a borrar entes en el área de dibujo. Nota, sin embargo, que la herramienta de borrador no le permite para borrar caras. Para borrar entes:

1. Escoja la herramienta de borradorEl cursor cambia a un borrador con una caja pequeña.

2. El clic en la entidad que usted desea para borrar. Alternativa, borre varios entes al instante por teniendo abajo el ratón abotona y arrastrando lo sobre varios entes para borrarse. Todo escoja geometría será borrada una vez suelta el botón de ratón.

Si usted escoge accidentalmente la geometría que no desea borrar, apriete la llave de ESC para suprimir la operación de erase antes que borra su selección.

Sugerencia - pruebe borrar entes lentamente si salta continuamente los entes que quiere borrar.

Sugerencia - es normalmente rápido borrar un gran número de entes escogiendo los entes con la herramienta selecta y apretando la llave de Delete en su teclado. Puede borrar también los artículos escogidos escogiendo borran del menú edición.

Filos de encubrimiento

Apriete y tenga la tecla de mayúsculas y use la herramienta de borrador para ocultar los entes (en lugar de borrar los entes).

Ablande filos

Apriete y tenga el CTRL teclea para ablandar/alisan filos (en lugar de borrar los entes). Apriete y tenga el CTRL y teclas de mayúsculas simultáneamente para los filos unsoftenes/unsmooth.

Herramienta de cubo de pintura

La herramienta de cubo de pintura está acostumbrado a asignar materiales (y colorea) a los entes en su modelo. ¿Usted puede usarlo para pintar los entes individuales,?varias ll caras unidas, o reemplace un material con otro a lo largo de su modelo. Active la herramienta de cubo de pintura de la barra de herramientas principal, o escogiendo pintura dé prisa del menú herramientas.

Video - varios seminarios de video en este tema están disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Aplicar materiales

Asegura le esté usando el sombrado o sombrado con las texturas muestre colocación de modo que usted puede ver los materiales como son aplicados a su modelo (ventana> muestra las colocaciones > sombró o sombró con texturas). Para aplicar materiales:

1. Escoja la herramienta de cubo de pinturaEl cursor cambiará a un cubo de pintura y el visor material active se. Los materiales el visor contienen bibliotecas de materiales que puede pintar en caras en su modelo.

2. Escoja unos materiales la biblioteca usando la gota abajo caja de lista. ¿SketchUp contiene varios materiales implícitos bibliotecas, incluyendo paisaje, |roo|?|ng| , y los materiales transparentes.

3. Escoja un material de la biblioteca de materiales.

4. El clic en las caras que usted quiere pintar. Las caras recibirán el material.

5. Si usted los elementos múltiples selectos usando la herramienta selecta, haciendo clic sobre en la selección con la herramienta de pintura pinte todo de ellos con un clic sencillo.

La pintura nominal gobierna

Existe varias pintura nominal gobierna que aplique se al pintar caras o filos múltiples al mismo tiempo. Estos reglamentos siguen:

- El lado de las caras que será pintado depende del lado inicialmente pintado cuando más de una cara se escoge. Por ejemplo, si todas las caras son escogidas y pinta el frente de una cara, el frente de todas las caras se pintará. Viceversa, si todas las caras son escogidos y usted pinta la parte posterior de una cara, retroceda todo las caras se pintarán.

- Todo escogió los filos serán pintados cuando escoge una cara y todo afilan y pinte el frente de la cara. Ningunos filos son pintados cuando usted escoge una cara y todo afilan y pinte la parte posterior de una cara. Asegura le tenga la ventana >colocaciones de exhibición> afilar el color ponga a por Material para ver el efecto pintado aplicado a filos.

¿Pinte herramienta de cubo Modi?llaves de e

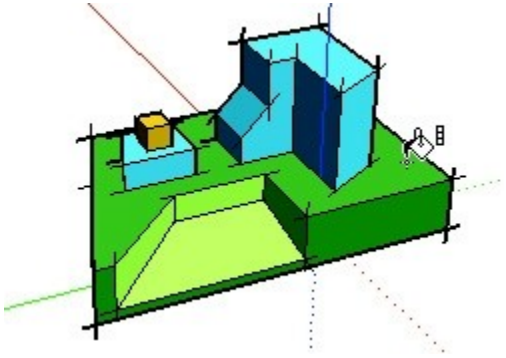
¿La herramienta de cubo de pintura puede estar acostumbrado a asignar rápidamente materiales a muchas caras al instante por usar el CTRL, cambio, y |modi| de Alt?llaves de e.

¿El elemento llena (ningún Modi?la e)

¿La herramienta de cubo de pintura normalmente opera por?L en caras como hace clic en ellos. Como mencionó previamente, los entes escogió con la herramienta selecta pueda ser pintado con un clic sencillo de la herramienta de cubo de pintura

Relleno adyacente (CTRL)

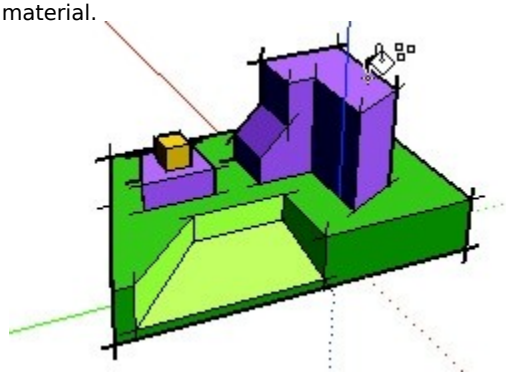
¿Apriete y tenga la llave de CTRL al hacer clic en una cara con la herramienta de cubo de pintura para?ll esa cara y cualquiera cara (unida) adyacente con el mismo material. La cara que usted hace clic sobre en y la cara adyacente debe tener el mismo material antes de realizar esta operación.



¿Nota - escoger varios entes con la herramienta y pintura selecta usando el |modi| de CTRL?llaves de e causan sólo los entes dentro de la selección se ponen a pinte se.

Reemplace (SHIFT)

Apriete y tenga la tecla de mayúsculas antes de hacer clic en una cara con la herramienta de cubo de pintura para aplicar un material a cada cara, con el mismo material en el contexto actual, con el nuevo material.



¿Nota - escoger varios entes con la herramienta y pintura selecta usando el |modi| de cambio?la e teclea causas sólo los entes dentro de la selección se ponen a se pinta.

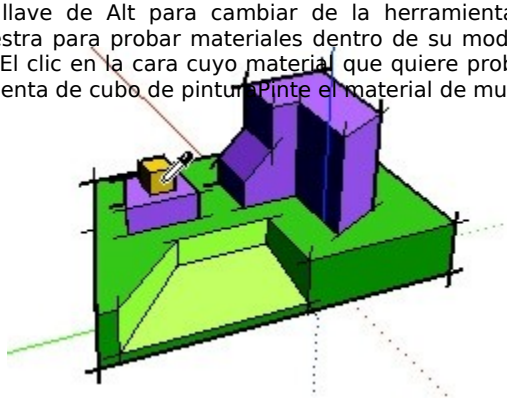
Adyacente reemplace (CTRL+SHIFT)

Apriete y tenga ambos CTRL y las teclas de mayúsculas simultáneamente al pintar para sólo reemplazar
¿el material en la cara dentro de la contra?las nes de la geometría que es físicamente unida para eso
cara.

¿Nota - escoger varios entes con la herramienta y pintura selecta usando el |modi| de CTRL?llaves de e causan sólo los entes dentro de la selección se ponen a pinte se.

Pruebe material (ALT)

Apriete y tenga la llave de Alt para cambiar de la herramienta de cubo de pintura a una herramienta de muestra para probar materiales dentro de su modelo. El cursor cambiará a una cuentagotas de ojo. El clic en la cara cuyo material que quiere probar. Suelte la llave de Alt para retornar a la herramienta de cubo de pintura.Pinte el material de muestreo en una cara.



Pintar grupos y componentes

Los materiales pueden ser pintados en entes de grupo enteros o entes componentes o a los entes individuales dentro del grupo o componente. Para asignar materiales a un grupo entero o componente:

1. Escoja la herramienta de cubo de pinturaEl cursor cambiará a un cubo de pintura y el visor material
active se. Los materiales el visor contienen bibliotecas de materiales que puede pintar en caras en su
modelo.

2. Escoja unos materiales la biblioteca usando la gota abajo caja de lista. ¿SketchUp contiene varios materiales implícitos bibliotecas, incluyendo paisaje, |roo|?|ng| , y los materiales transparentes.

3. Escoja un material de la biblioteca de materiales.

4. El clic en el grupo o componente que usted quiere pintar. Las caras recibirán el material.

5. Si usted grupos o componentes múltiples selectos usando la herramienta selecta, haciendo clic sobre en la selección con la herramienta de pintura pinte todo de ellos con un clic sencillo.

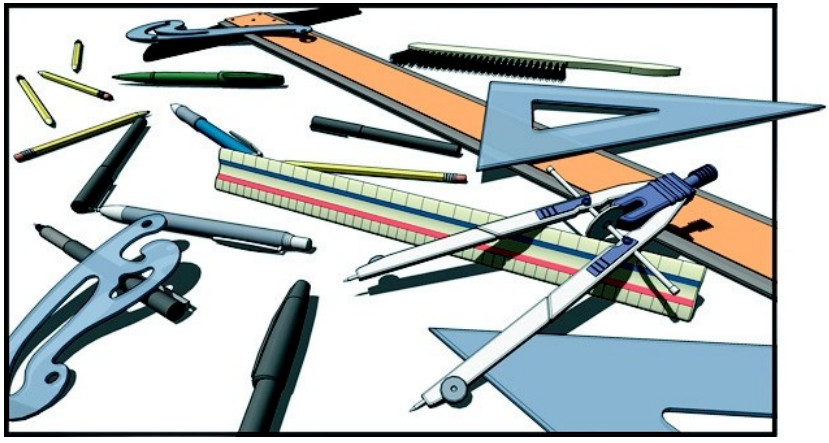
Nota - si una cara dentro de un grupo o componente se pinta ya con un material (otro que el material implícito), antes de aplicar un material al grupo o componente entero, la cara no adoptará el nuevo material. Por ejemplo, las parabrisas, parachoques, y neumáticos en la imagen siguiente eran ya pintados antes de un material eran aplicados para estos
componentes. Por lo tanto, las parabrisas, parachoques, y neumáticos mantuvieron su original
material.

Nota - detonar un grupo o componente asigna los materiales de objeto a cualesquiera elementos asignó el material implícito, así haciendo el material hacer caso de permanente.

Herramientas de dibujo

Esta sección de la guía del usuario cubren las herramientas de dibujo dentro de SketchUp. Herramientas de dibujo son esas herramientas acostumbre a crear nueva geometría. Estas herramientas incluyen la herramienta de línea, herramienta de rectángulo, y herramienta a pulso

Herramientas en esta sección son cubiertas en el uerda de que aparezcan dentro del menú sorteo.



Herramienta de línea

La herramienta de línea está acostumbrado a dibujar líneas o afile entes, el múltiple unido afilan, o cerró toman forma. La herramienta de línea puede también estar acostumbrado a dividir caras o sane borró miran. Active la herramienta de línea de o la barra de herramientas de dibujo o el menú sorteo.

Dibujar una línea

Las líneas pueden ser situadas en existir caras o separata de geometría en vigor (alineó a unas hachas planee). Para dibujar una línea:

1. Escoja la herramienta de líneaEl cursor cambia a un lápiz.

2. El clic para poner el punto de partida de su línea.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

3. Mueva el ratón en la dirección quiere hacer una línea. Como dibuja una línea, la longitud es mostrada con dinamismo en la caja de mando de valor (VCB).

4. Haga clic sobre una segunda vez en el |endpoint| de su línea. Este punto de conclusión también puede ser el punto de partida de otra línea.

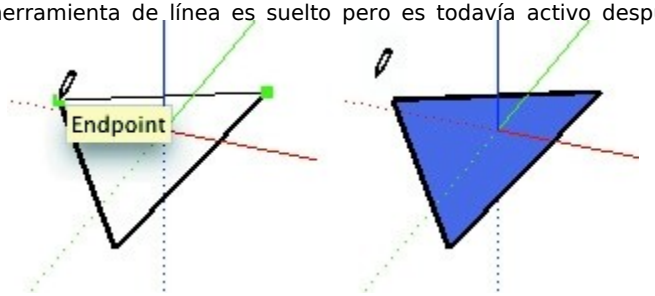
¿La longitud de línea puede ser el |speci|?el ed precisamente usando el VCB antes de hacer clic el punto de segundo o inmediatamente después de la línea se haya dibujado. Vea especificando valores de línea precisos para información adicional sobre usar el VCB con entes de línea.

La sugerencia -- alternativamente, que puede hacer clic sobre y tener el botón de ratón para poner el punto de partida de la línea, y draga afuera sin soltar el botón para poner la longitud. Suelte el botón de ratón para completar la línea. Vea el panel de dibujo de las preferencias la caja de diálogos para información adicional en comportamiento de dibujo poniente.

Crear una cara

La herramienta de línea permanecerá al punto de conclusión de cada línea que usted crea. Este punto de fin se trata de forma automática como un punto de partida para otra línea. Usted puede crear otra línea moviendo el cursor y haciendo clic sobre de nuevo de este punto de partida. Ambas dos líneas son antes mencionado para ser |coplaner| , líneas transversales (cruzando a principio y terminando los puntos).

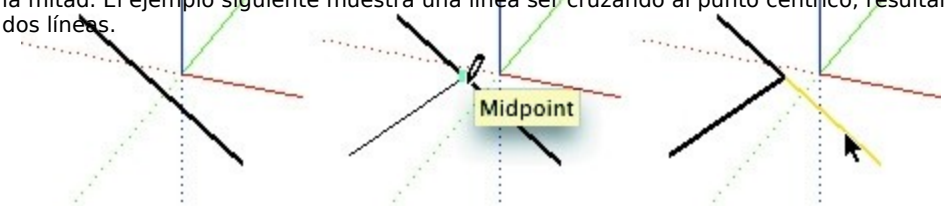
Tres o las líneas más coplanares, cruzando a su conclusión y puntos de partida (formando un lazo), genere una entidad nominal. Asegure que la inferencia de Endpoint ToolTip es visible siempre que usted cierra una entidad nominal para asegurar que cualquier Lines le sorteo es continuo. La herramienta de línea es suelto pero es todavía activo después de una cara se ha creado.



Sugerencia - ponga la exhibición pone (ventana> muestran las colocaciones) para el sombrado rindiendo el estilo para mostrar claramente nuevas caras como se crean.

Hender una línea

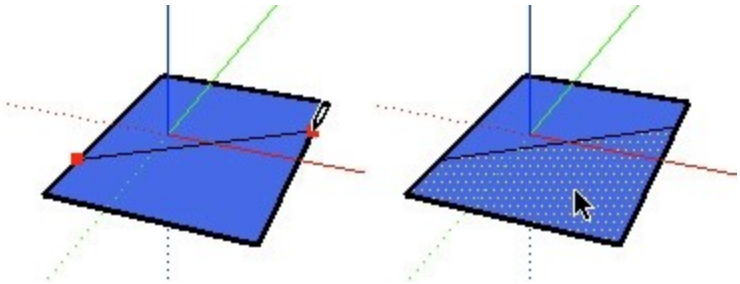
SketchUp de forma automática despatarradas acrobáticas rayan segmentos cuando nuevas líneas son dibujados perpendicular a una línea. ¿Por ejemplo, dibuje una nueva línea al punto céntrico (el |identi|?el ed por un cuadrado de |cyan|) de otro alinee se para partir una línea por la mitad. El ejemplo siguiente muestra una línea ser cruzando al punto céntrico, resultando en dos líneas.



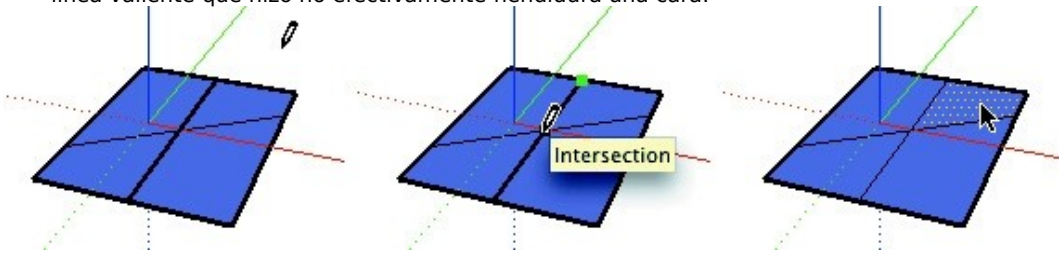
Verá que ha sido partido en dos iguale el segmento cuando escoge la línea original de nuevo.

Hender una cara

Dibuje una línea con principio y terminando los puntos en los filos de la cara para partir una cara. La imagen siguiente muestra un rectángulo ser hendido cuando una línea es contraída de un filo de una cara a otro filo opuesto.



Ocasionalmente, solapar líneas no será abierto. ¿Cualesquiera líneas que no son la parte de un perímetro nominal será mostrada con una línea más gruesa (cuando el profesional?el le afila la versión estilo es habilitado en la exhibición ponga la caja de diálogos). Use la herramienta de línea para trazar a lo largo de una línea en vigor a intento para partir solapando líneas. SketchUp re-analizará su geometría e intento para re-integrar la línea. Las imagenes siguientes muestran una línea valiente que hizo no efectivamente hendidura una cara.



El trazado sobre la línea valiente produjo una línea integrada que parte efectivamente la cara.

Especificar precisión se alinea valores

El VCB muestra la longitud de su línea mientras que está dibujando líneas. Puede especificar también un valor de longitud de línea usando el VCB.

Entrar un valor de longitud

Especifique una longitud de línea en el VCB tecleando en la longitud deseada después de poner el punto de partida de la línea y apretando el Enter o llave de retorno. SketchUp usará las unidades de documento actuales poniendo si teclea sólo en un valor numérico. Usted puede especificar también o perilla (1'6”)o métrico (3.652m) unidades a cualquier hora, sin consideración alguna las unidades ejemplares tomando forma.

Nota - la herramienta de línea mordiscará sin hacer presa a longitud cualquier previamente entrada dentro del VCB.

Entrar una coordenada de 3D

El VCB puede también estar acostumbrado a poner el fin de la línea a una coordenada exacta en espacio.

Entrar una coordenada absoluta: El tipo en las coordenadas de un punto en 3D espacia incluido por corchetes, tal como x, y, z, para conseguir coordenadas absolutas relativas a las hachas actuales.

Entrar una coordenada relativa: Especifique puntos coordinados relativos al punto de principio de su línea por usando el menos-que y mayor-que símbolos, tales como, donde x, y, y valores de z son distancias relativas desde el principio el punto de su línea.

Nota - el formato exacto para las entradas de VCB variará en dependencia de las colocaciones regionales de su computadora. Para usuarios europeos, el símbolo de separador de lista puede ser un colon de semi en lugar de una coma, así el formato podría ser
x; y; z.

Dibujar líneas por Inference

La herramienta de línea usa la máquina de inferencias geométrica sofisticada de SketchUp para ayudarle a poner sus líneas en espacio de 3D. Las decisiones de inferencia, hecho por la máquina de inferencias, es mostrado en el área de dibujo como líneas de inferencia y puntos de inferencia. Estas líneas y puntos muestran alineación precisa entre la línea usted son dibujando y la geometría de su modelo. Refiera al tema de máquina de inferencias para información adicional.

Dividir una línea en segmentos iguales

La línea segmenta pueda ser dividido en muchos segmentos de línea iguales. Para dividir una línea en segmentos iguales:

1. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en un filo

2. Divisoria selecta del menú de contexto. SketchUp pondrá los puntos sin retardo para mostrarse donde la línea se dividirá.

3. Mueva su ratón hacia el centro de la línea para reducir el número de divisiones. Mueva su ratón hacia uno u otro fin de la línea para aumentar el número de divisiones.

4. Haga clic sin retardo cuando el número de las divisiones que querría se muestra. La línea será dividida en un número igual de unido se alinean segmentos.

Herramienta de arco

La herramienta de arco está acostumbrado a dibujar entes de arco, comprendió de segmentos de línea recta múltiples (que pueda editarse como un arco sencillo). Active la herramienta de arco de la barra de herramientas de dibujo o del sorteo menú.

Dibujar un arco

Los entes de arco consisten de tres partes: el punto de partida, el punto de conclusión y el saliente. La distancia entre el punto de partida y el punto de conclusión es también conocido con el nombre de la longitud. Para dibujar un arco:

1. Escoja la herramienta de arcoEl cursor cambia a un lápiz con un arco.

2. El clic para poner el punto de partida de su arco.

3. Mueva el ratón.

4. Haga clic de nuevo para poner el punto de conclusión de su arco. una línea recta es creada.

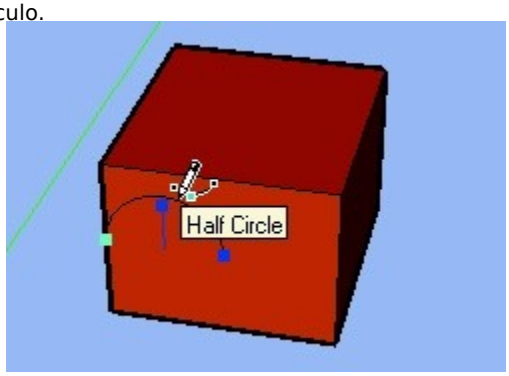
5. Mueva su ratón perpendicular a la línea recta para ajustar la distancia de saliente. O, opcionalmente teclee en valores para la longitud de cuerda, distancia de saliente, radio, y número de segmentos en el VCB. una línea recta extenderá perpendicular de la línea recta. Vea especificando valores de arco precisos para más información sobre manipular arcos usando el VCB.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

6. Haga clic de nuevo para poner la distancia de saliente.

Dibujar un medio círculo

Como saca una distancia de saliente, el arco puede mordiscar sin hacer presa temporalmente a un medio círculo. El reloj para la inferencia de medio círculo ToolTip indicando cuando su arco es un medio círculo.

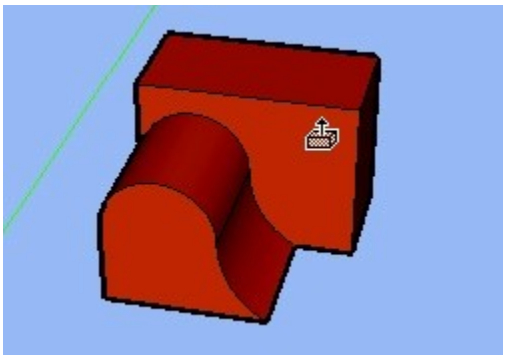


El dibujo tangencialmente

La herramienta de arco mostrará un arco de tangente de |cyan| mientras que está dibujando de un fin inconexo o empieza el punto de un arco en vigor. Mantenga el ratón inmóvil después de poniendo el secundar señale con el dedo y entonces haga clic unas tercero veces si quiere crear un arco tangente. O, mueva el ratón para romper la inferencia tangente y poner su propio saliente distancie después de haciendo clic sobre el secundar señale con el dedo.

Empujar y tirar una cara curva

Usted puede usar la herramienta de empujón / tirón en caras que tiene un arco como un filo similarmente para usar la herramienta de tirón de Push/ en caras regulares. La cara curva que los resultados de la operación de empujón / tirón se llaman una entidad superficial. Las superficies pueden ajustarse en conjunto, pero comprenda se de varias caras o un conjunto nominal curvo.



Sugerencia - escoja la vista > geometría oculta para mirar y manipular el individuo mira en la superficie.

Especificar valores de arco precisos

El VCB muestra la longitud de cuerda del del arco (después de poner el punto de partida), entonces la distancia de saliente (después de poner el fin señale con el dedo). El VCB puede estar acostumbrado a entrar longitudes exactas para la cuerda baja, distancia de saliente, valor de radio, y el número de segmentos.

¿Nota - SketchUp usará la corriente?unidades de le poniendo si usted teclee sólo en un numérico
valor. Usted puede especificar también o perilla (1'6”) o métrico (3.652m) las unidades a cualquier hora,
¿sin consideración alguna el?las unidades de le tomando forma. Las unidades son puestas dentro de las unidades el panel de la información ejemplar caja de diálogos.

Entrar una longitud de cuerda

Para especificar un valor para la longitud de cuerda, después de poner el punto de partida del arco, represente la longitud deseada en el VCB. Para indicar que quiere la longitud para aplicarse en una dirección opuesta a la dirección de dibujo actual, especifique un valor negativo, tal como -6.5”.

Nota - la herramienta de arco mordiscará sin hacer presa a longitud de cuerda cualquier previamente entrada dentro del VCB.

Especificar una distancia de saliente

Puede especificar también una distancia de saliente exacta o el radio para su arco después de entrar la longitud de cuerda. La etiqueta de VCB cambiará de una longitud a Bulge.

Represente la longitud de saliente en el VCB, después de poner una conclusión señale con el dedo, y apriete la llave de Enter o ReturnUsted puede entrar la distancia de saliente o durante la creación del arco o después, mientras la longitud de saliente es mostrada en el VCB. Niegue los valores de saliente puede también estar acostumbrado a crear un arco en una dirección enfrente el un indicado al dibujar.

Especificar un valor de radio

Puede especificar un radio de arco en lugar de una distancia de saliente. Represente el radio deseado seguido por la carta ‘', (por ejemplo: 24r o 3'6”r o 5mr) y apriete la llave de Enter o ReturnUsted puede ejecutar esta acción o durante o inmediatamente siguiendo la creación del arco.

Especificar el número de segmentos

Usted puede especificar también el número de segmentos de arco en la entidad de arco tecleando en el número deseado seguido por la carta ‘s' en el VCB. Apriete el Enter o llave de retorno después que ha entrado un arco segmente número. Usted puede ejecutar esta acción o durante o inmediatamente siguiendo la creación del arco.

Herramienta a pulso

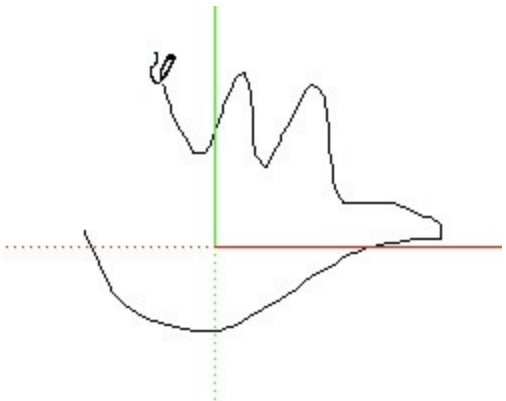
La herramienta a pulso le permite para dibujar líneas unidas irregulares, coplanares en la forma de entes curvos y entes de 3D Polyline. Los entes curvos son comprendidos de línea múltiple segmentan que está unido en conjunto. ¿Estas curvas se comportan como una línea sencilla en que puede de?caras de |ne| y divisoria. Ellos se unen también tal ese escogiendo un segmento escoge la entidad entera. Los entes curvos pueden ser útiles para representar contornos en un nuestro |mapor| otras formas orgánicas. Active la herramienta a pulso del menú sorteo o de la barra de herramientas de dibujo.

Nota - los entes de 3D Polyline no generan los estallidos de inferencia o afectan geometría en ninguna vía. Estos entes son primariamente para añadir detalle no geométrico a su modelo.

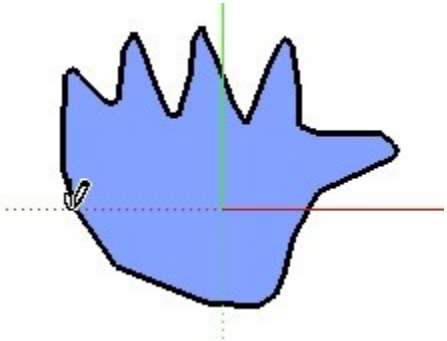
Curvas de dibujo

Las curvas pueden ser situadas en existir caras o separata de geometría en vigor (alineó a unas hachas planee). Para dibujar una curva:

1. Escoja la herramienta a pulsoEl cursor cambiará a un lápiz con una curva.
2. Haga clic y pegue al lugar el punto de partida de su curva.
3. Arrastre el cursor al sorteo.
4. Suelte el botón de ratón para parar de dibujar.



5. Termine su línea en punto donde empieza dibujar para dibujar una forma cerrada con la herramienta a pulso



Dibujar un 3D Polyline

3los |polylines| de d no generan los estallidos de inferencia o afectan geometría en ninguna vía. 3los |polylines| de d son normalmente usados por trazar importó dibujan, 2D esbozando, o para decorar su modelo.

3los |polylines| de d pueden ser situados en existir miran o sólo exterior al dibujar espacio. Para dibujar una entidad de |polyline| de 3D:

1. Escoja la herramienta a pulsoEl cursor cambiará a un lápiz con una curva.
2. Siga en la tecla de mayúsculas.
3. Haga clic y pegue al lugar el punto de partida de su esbozo a pulso.
4. Arrastre el cursor al sorteo.
5. Suelte el botón de ratón para parar de dibujar.

Nota - escoja detone del 3D el menú de contexto de |polyline| para convertir un esbozo a pulso en el parroquiano regular afila geometría.

Herramienta de rectángulo

¿La herramienta de rectángulo está acostumbrado a dibujar entes nominales rectangulares, | speci|?el ed haciendo clic a las dos esquinas opuestas de la forma deseada. Active la herramienta de rectángulo de o la barra de herramientas de dibujo o el menú sorteo.

Dibujar un rectángulo

Los rectángulos pueden ser situados en existir caras o separata de geometría en vigor (alineó a unas hachas planee). Para dibujar un rectángulo:

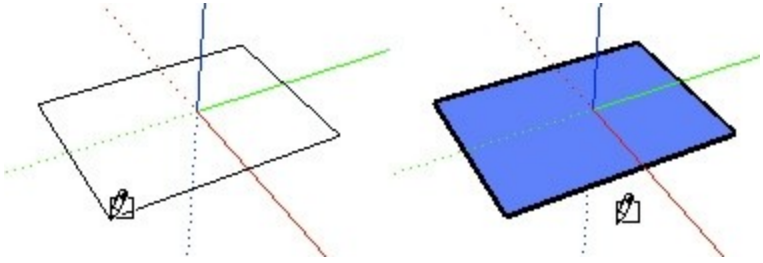
1. Escoja la herramienta de rectánguloEl cursor cambia a un lápiz con un rectángulo.

2. ¿El clic para poner el?el |rst| arrincona el punto del rectángulo.

3. Mueva su ratón a la esquina opuesta.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

4. Haga clic de nuevo para poner el segundo punto de esquina del rectángulo..



Dibujar un cuadrado

Los cuadrados son creados con la herramienta de rectángulo en conjunción con el Square ToolTip para dibujar un cuadrado:

1. ¿Escoja la herramienta de rectángulo y clic una vez en el?punto de esquina de |rst|.

2. Mueva su ratón a la esquina opuesta. una línea de puntos diagonal aparecerá, conjuntamente con un Square ToolTip cuando es en una posición que creará un cuadrado.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

3. ¿El clic de nuevo para?nish.

Sugerencia - una línea de puntos y la sección áurea ToolTip aparezca cuando está en condiciones de cree una sección áurea.

¿Alternativamente, usted puede apretar su botón de ratón en el?la esquina de |rst| de su rectángulo, arrastre se a la esquina, y liberación opuesta el botón de ratón.

Sugerencia - use la herramienta de Axes para re-alinear las hachas, antes de dibujar su rectángulo, si usted quiere dibujar un rectángulo que es no alineado con el dibujo implícito pode con hacha orientación.

Entrar dimensiones precisas

las dimensiones de un rectángulo con dinamismo aparecen en el VCB como usted dibuja. ¿Usted puede especificar dimensiones exactas representando les en el VCB o después del?la esquina de |rst| es hecha clic, o inmediatamente después que se dibuja el rectángulo.

SketchUp usará las unidades de documento actuales poniendo si teclea sólo en un valor numérico. Usted puede especificar también o perilla (tal como 1'6”) o métrico (tal como 3.652m) las unidades a cualquier hora, sin consideración alguna las unidades de documento tomando forma.

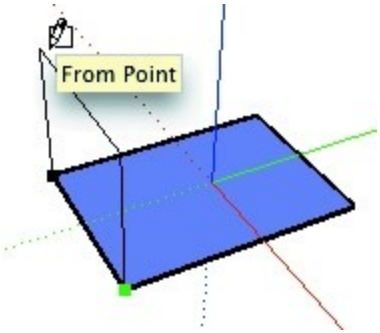
Puede representar también una dimensión en el VCB a la vez. ¿Si usted entra un valor y una coma, tal como 3', el nuevo valor será aplicado para el?dimensión de |rst| , y la segunda dimensión serán retenidas de antes. Similarmente, si usted representa una coma y entonces una dimensión, tal como ,3' , sólo la segunda dimensión se cambiará.

Sugerencia - si usted entra un valor negativo (-24, -24), SketchUp aplique que el valor en A
la dirección enfrente para el un le indicó mientras que dibujar y acepte cualquier nuevos valores en la nueva dirección.

Dibujar rectángulos por Inference

La herramienta de rectángulo usa la máquina de inferencias geométrica sofisticada de SketchUp para ayudarle
ponga sus rectángulos en espacio de 3D. Las decisiones de inferencia, hecho por la máquina de inferencias, es
mostrado en el área de dibujo como líneas de inferencia y puntos de inferencia. Estas líneas y puntos
muestre alineación precisa entre el rectángulo usted está dibujando y la geometría de su modelo.

Por ejemplo, si usted mueve su ratón sobre un |endpoint| de un filo en vigor y entonces aleje se en una dirección axial, una línea de inferencia de puntos con un de punto ToolTip aparecerá.



Este ToolTip indica que se alinea a ese fin señale con el dedo. Usted puede usar también un de la inferencia de punto para dibujar los rectángulos verticalmente o a planos no ortogonales.

Herramienta de círculo

La herramienta de círculo está acostumbrado a dibujar entes de círculo. Active la herramienta de círculo de la barra de herramientas de dibujo o el menú sorteo.

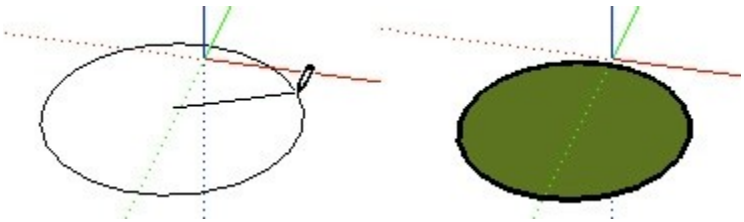
Dibujar un círculo

Los círculos pueden ser situados en existir caras o separata de geometría en vigor (alineó a unas hachas planee). Para dibujar un círculo:

1. Escoja la herramienta de círculoEl cursor cambia a un lápiz con un círculo.

2. El clic para poner el punto de centro del círculo.

3. ¿Mueva el ratón fuera del centro apunta a de?el |ne| el radio de su círculo. ¿Como usted mueve el ratón, el valor de radio es mostrado con dinamismo en el VCB y pueda ser el |speci|?el ed tecleando en una longitud valora seguido por la llave de Enter o Return. Puede especificar también la segmentación para el círculo en el VCB.



Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

4. ¿Haga clic sobre una segunda vez para?el |nish| el círculo.

Sugerencia - usted puede hacer clic sobre y tener también el botón de ratón para poner el centro del círculo, y draga afuera sin soltar el botón para poner el radio. Suelte el botón de ratón para completar el círculo.

¿Valores de radio y segmento pueden ser el |speci|?el ed que usa el VCB inmediatamente después que se dibuja un círculo. Vea especificando valores de círculo precisos para más información en poner los valores de radio y segmento con el VCB.

Cierre de inferencia

Apriete y tenga la tecla de mayúsculas mientras que en la herramienta de círculo para cerrar la orientación del círculo.

Especificar valores de círculo precisos

El VCB muestra el radio al crear un círculo. Puede especificar también un radio o número exacto de segmentos de línea en el círculo usando el VCB.

Especificar un valor de radio exacto

Especifique el radio en el VCB tecleando en la longitud deseada después de poner el punto de centro del círculo. La prensa entra o retorna para aceptar el radio valore y cree el círculo.

Usted puede re-especificar también un radio inmediatamente (antes de realizar cualesquiera tareas adicionales) después el círculo se ha creado simplemente representando un valor de radio en el VCB y prensadura entra o retorno.

Nota - la herramienta de círculo mordiscará sin hacer presa a radio cualquier previamente entrado dentro del VCB.

Especificar el número de segmentos

El VCB muestra el número de segmentos como soportan cuando la herramienta de círculo es inicialmente activada. Especifique el número de lados en el VCB antes de hacer clic para poner el punto de centro del círculo representando un valor en el VCB. Por ejemplo:

Puede re-especificar también un segmento valora inmediatamente (antes de realizar cualesquiera tareas adicionales) después que el círculo se ha creado simplemente por teclear un valor de segmento, seguido por un 's' en el VCB y prensadura entra o retorna. Valores de segmentación se aplicarán ahora retroactivamente hasta el fin dibujó circule hasta que comienza a dibujar unas nuevas herramientas de círculo o cambio. Cualesquiera valores que especifica después un círculo es contraído aplique se circule hasta el fin dibujó, y ponga la herramienta a ese valor además para círculos futuros.

Herramienta de polígono

La herramienta de polígono está acostumbrado a dibujar los entes de polígono regulares, inscrito dentro de un círculo, con de 3 a 100 lados. Active la herramienta de polígono de o la barra de herramientas de dibujo, o escogiendo polígono del menú sorteo.

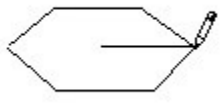
Dibujar un polígono

Los polígonos pueden ser situados en existir caras o separata de geometría en vigor (alineó a unas hachas planee). Para dibujar un polígono:

1. Escoja la herramienta de polígonoEl cursor cambia a un lápiz con un polígono.

2. El clic para poner el punto de centro del polígono. Puede especificar también el número de lados para el polígono en el VCB.

3. ¿Mueva el ratón fuera del centro apunta a de?el |ne| el radio de su polígono. El valor de radio es mostrado con dinamismo en el VCB como mueve el ratón. Usted puede especificar un nuevo radio tecleando en una longitud valore seguido por la llave de Enter o Return.



Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

4. ¿Haga clic sobre el botón izquierdo del ratón una segunda vez para?el |nish| el polígono. (alternativamente, usted puede hacer clic una vez para poner el centro del polígono, y draga afuera sin soltar el botón para poner el radio. Suelte el botón de ratón para completar el polígono.)

¿Los valores de radio y segmento todavía pueden ser el |speci|?el ed que usa el VCB inmediatamente después que se dibuja un polígono.

Cierre de inferencia

Apriete y tenga la tecla de mayúsculas mientras que en la herramienta de polígono para cerrar la orientación del polígono.

Entrar exige los valores de radio y segmento

El VCB, al fondo esquina derecha de la ventana de SketchUp, muestre el número de lados y el radio de polígono en las unidades de documento el panel de la caja de diálogos de información ejemplar mientras que usted es
polígonos de dibujo. Especifique valores diferentes simplemente por representarles en el VCB y prensadura entra
o retorno.

Entrar el número de lados

¿La entrada de VCB es diseñada para aceptar un polígono de número soportan cuando?el |rst| activa la herramienta de polígono¿El VCB aceptará entrada de radio, como describió debajo de, después que pone su?forma de |rst|. Sin embargo, usted puede todavía entrar el número de lados tecleando en el número deseado seguido por la carta ‘s ". Por ejemplo, ‘8s' producirá un octágono. Cualesquiera valores que especifica después de un polígono es contraído aplique hasta el fin polígono dibujado, y pueda poner también la herramienta a ese valor.

Entrar un valor de radio

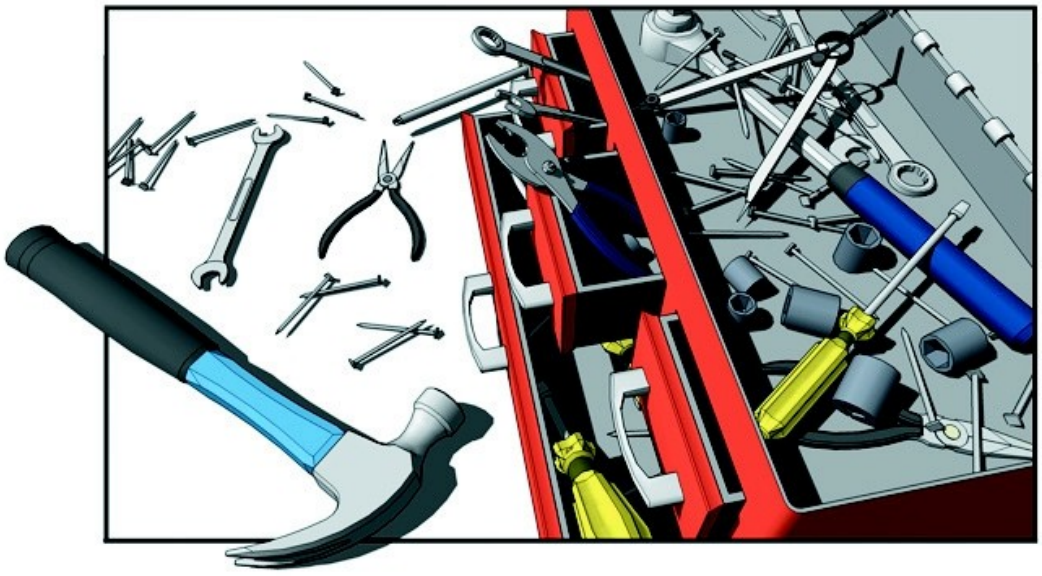
Usted puede usar el VCB para entrar un radio exacto para su polígono después que tiene el conjunto el centro
el punto de su polígono. Represente la longitud de radio en el VCB, seguido por la llave de Enter o Return,
para entrar un radio exacto. Usted puede cambiar este poniendo durante o siguiendo la creación de A
polígono.

Nota - la herramienta de polígono mordiscará sin hacer presa a radio cualquier previamente entrado dentro del VCB.

Modi?herramientas de catión

¿Esta sección de la guía del usuario cubra el |modi|?herramientas de catión dentro de SketchUp. Modi?herramientas de catión son esas herramientas acostumbre a modificar geometría en vigor. Estas herramientas incluyen la herramienta de empujón / tirón, herramienta de borrador, y herramienta selecta

Herramientas en esta sección son cubiertas en el uerda de que aparezcan dentro del menú herramientas.



Herramienta de movimiento

La herramienta de movimiento le permite para mover, estirar y copiar geometría. Esta herramienta puede también estar acostumbrado a hacer girar componentes y grupos. ¿Activa la herramienta de movimiento usando el Modi?barra de herramientas de catión o el menú herramientas.

Mover geometría

No necesita hacer clic en los entes para mover los entes. Mientras los entes que usted quiere moverse se escoge, los entes seguirán el cursor (aún si el cursor no es sobre los entes). Para mover los entes usando la herramienta de movimiento:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja los entes para ser movido.

3. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.

4. Haga clic una vez en una entidad para comenzar a la operación de movimiento. El punto donde usted hace clic en la entidad llame se el punto de movimiento.

5. Mueva su ratón para mover los entes. Los entes escogidos seguirán como mueve su ratón. También, una línea de inferencia aparecerá entre los puntos de principio y conclusión del movimiento, y la distancia del movimiento es mostrada con dinamismo en el VCB. ¿Puede teclear también en un |speci|?la distancia de c como describió abajo. La imagen siguiente muestra un componente ser moviéndose:

Sugerencia - la inferencia de seguimiento raya para alinear fácilmente artículos en espacio de 3D. Escoja esquinas de componentes como su punto de movimiento y alinee se a esquinas de otros componentes al alineando los componentes de lado cerca lateral (tal como al alinear los componentes de alacena de cocina).

¿El clic al destino apunta a?el |nish| su operación de movimiento.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

Escoja y mueva se

Puede activar la herramienta de movimiento cuando nada se escoge para escoger una entidad sencilla para moverse. El punto de clic de selección se convierte en el punto bajo para la operación de movimiento. Para escoger y mover A
entidad sencilla:

1. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.

2. El clic en la entidad para moverse.

3. Mueva su ratón para mover la entidad. La entidad escogida seguirá como mueve su ratón.

4. ¿El clic al destino apunta a?el |nish| su operación de movimiento.

¿Nota - si la entidad que está moviendo es unida a otros entes, los otros entes serán movidos o |modi|?el ed en conformidad. Vea la sección de geometría de estiraje para información adicional en este comportamiento.

El cierre de inferencia durante movimiento

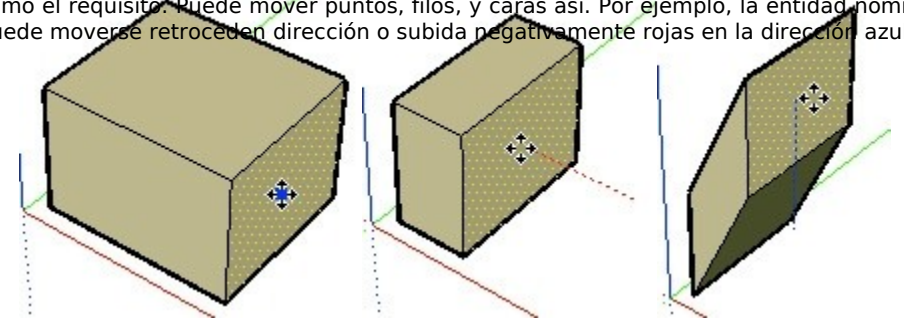
Usted puede ejecutar una cerradura de inferencia teniendo abajo la tecla de mayúsculas antes de o durante una operación de herramienta de movimiento. El cierre de inferencia guarda la máquina de inferencias de ser confundir por otra geometría en su modelo.

Mover grupos y componentes

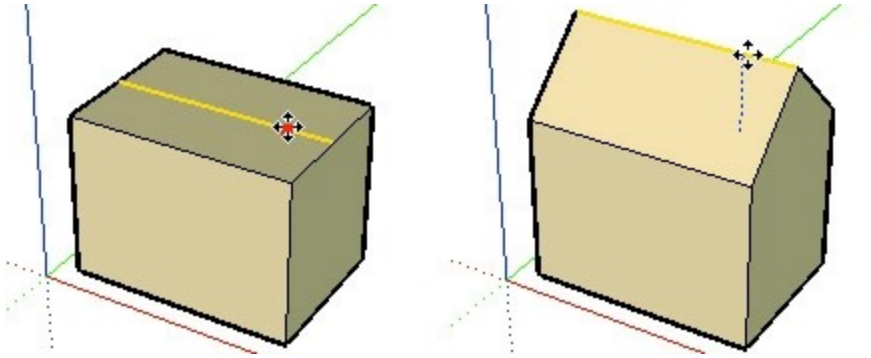
Si un componente es pegado a una cara, el componente quede se en el plano de que enfrente cuando
movido a menos que se despega. Las copias de un componente pegado también serán pegadas para el originando
plano.

Alagar geometría

Cuando se mueve un elemento que es interconectado con otros, SketchUp estire la geometría como el requisito. Puede mover puntos, filos, y caras así. Por ejemplo, la entidad nominal siguiente puede moverse retroceden dirección o subida negativamente rojas en la dirección azul positiva:

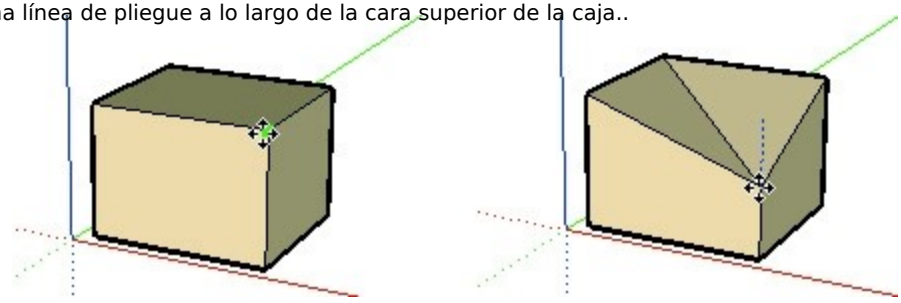


Puede mover también segmentos de líneas sencillas para estirar un objeto. En el ejemplo siguiente, una línea es escogido y adelante en la dirección azul para formar un techo sesgado.



Moviendo/alagando con Autofold

SketchUp puede Autofold mira de forma automática cuando un movimiento u operación elástica crearán caras nonplanares. Por ejemplo, haciendo clic sobre en la esquina de una caja con la herramienta de movimiento y movimiento abajo en la dirección azul causan SketchUp para crear una línea de pliegue a lo largo de la cara superior de la caja..

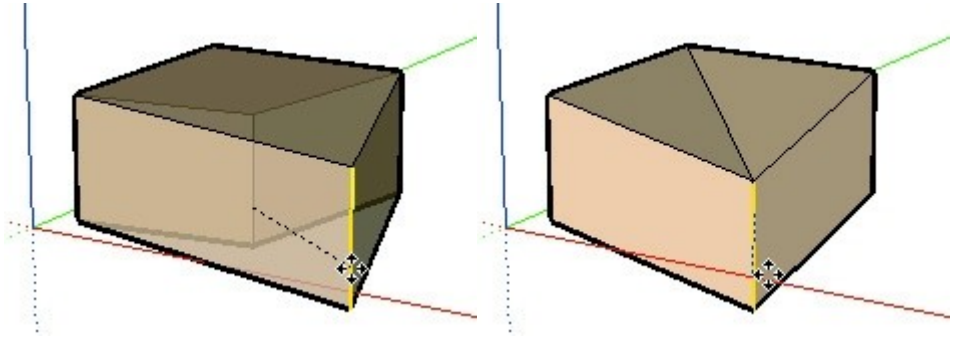


Video - un seminario de video en este tema es disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Forzar comportamiento de Autofold

Existe los tiempos cuando SketchUp limita una operación en favor de manteniendo enfrentan todo aplanado y
no crear pliegue adicional alinee se. Por ejemplo, haciendo clic en el filo de una caja con la herramienta de movimiento
sólo permite le para mover el edge in una dirección horizontal (color rojo y verde), pero no verticalmente
(azul).

Usted puede hacer caso de este comportamiento teniendo abajo la llave de Alt antes de realizar la operación de movimiento. Esta sucesión clave habilita Autofold permite que geometría se mueva libremente en cualquiera dirección.



Copias de elaboración

Como mencionó previamente, la herramienta de movimiento puede estar acostumbrado a hacer copias de los entes dentro de su modelo. Para hacer copias de una entidad usando la herramienta de movimiento:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja los entes para ser copiado.

3. Escoja la herramienta de movimiento

4. Apriete y tenga el CTRL teclea en su teclado. Esta acción informa a Sketchup que quiere duplicar los entes escogidos.

5. El clic en los entes escogidos para copiar.

6. Mueva su ratón para copiar los entes. una copia de los entes escogidos seguirá como mueve su ratón.

7. ¿El clic al destino apunta a?el |nish| su operación de copia. Los entes copiados se escogen ahora y los entes originales son desmarcados.

Crear copias múltiples (ordenes lineales)

La herramienta de movimiento puede también estar acostumbrado a crear conjuntos, o una serie de copias de la geometría. Para crear copias múltiples de unos o más entes:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja los entes para ser copiado.

3. Escoja la herramienta de movimiento

4. Apriete y tenga el CTRL teclea en su teclado. Esta acción informa a SketchUp que quiere duplicar los entes escogidos.

5. El clic en los entes escogidos para copiar.

6. Mueva su ratón para copiar los entes. una copia de los entes escogidos seguirá como mueve su ratón.

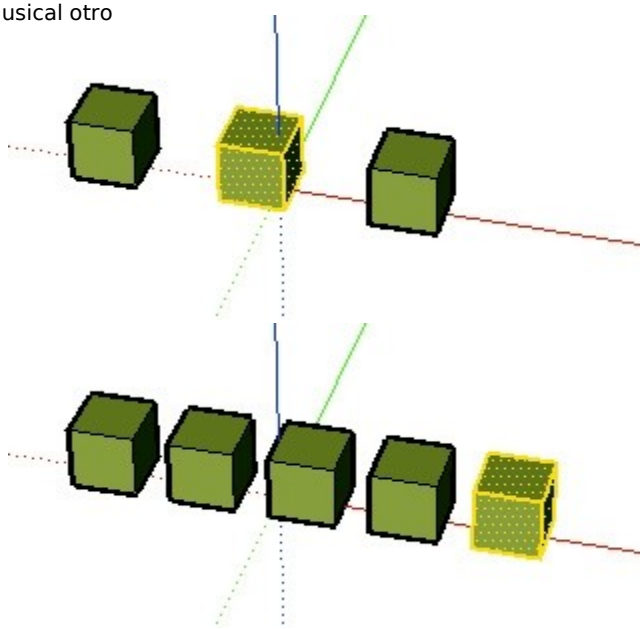
7. ¿El clic al destino apunta a?el |nish| su operación de copia. Los entes copiados se escogen ahora y los entes originales son desmarcados.

8. Represente un valor de multiplicador para crear copias de múltiple adicionales. Por ejemplo, representando en 2x (o 2)crear una copia adicional(o 2 copias suma, el un le manualmente copiado más un le de forma automática copiado usando este paso) en lugar de los justos.

9. Vea el tema multi-copias para información adicional en esta característica.

Crear copias a una distancia de igual aparte

Puede dividir la distancia entre la copia y el original tecleando en un valor de divisor. ¿Por ejemplo, representando 5/ (o /5) cree?el |ve| copia igualmente distribuido entre el original ¿y el?copia de |rst|. Puede mantener teclear en distancias y multiplicadores hasta que toca un instrumento musical otro operación.



Sugerencia - esta característica es particularmente útil al crear modelos de artículos tales como cercas, puentes, y cubiertas, donde usted puede querer varios postes o emite una distancia de igual aparte.

Entrar exige valores de movimiento

¿El VCB al fondo esquina derecha de la ventana de SketchUp muestra la longitud de la operación de movimiento (desalojamiento) en las unidades implícitas, como el |speci|?el ed bajo las unidades el panel de la caja de diálogos de información ejemplar, al mover, copiar, o alagar entes. ¿Además de crear conjuntos, usted puede especificar también un desalojamiento exacto o un relativo o absoluto 3D coordine se para el?el punto de |nishing| durante, o inmediatamente después de, una operación de movimiento.

Entrar un valor de desalojamiento

Usted puede especificar una nueva longitud de desalojamiento durante o directamente siguiendo una operación de movimiento. Para entrar un valor de desalojamiento durante una operación de movimiento:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja los entes para ser movido.

3. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.

4. Haga clic una vez para escoger el punto de principio de la operación de movimiento.

5. Mueva su ratón para comenzar a moviendo los entes en la dirección correcta. Los entes escogidos seguirán como mueve su ratón. También, una línea de inferencia aparecerá entre los puntos de principio y conclusión del movimiento, y la distancia del movimiento es mostrada con dinamismo en el VCB.

6. Represente el valor de desalojamiento positivo o negativo (tal como 20 " o -35mm) en el VCB y prensa entra o retorna.

Nota - puede representar valores en el VCB usando un sistema de medición alterno que el sistema implícito. SketchUp convertirá el valor al sistema implícito. Por ejemplo, usted pueda teclear en 3 " 6” aún si está usando sistema métrico como su omisión.

Entrar una coordenada de 3D

SketchUp puede mover sus entes para exigir (usando) o el pariente (usando < >) se coordinan en espacio de 3D. Para entrar una coordenada de 3D durante una operación de movimiento:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja los entes para ser movido.

3. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.

4. Haga clic una vez para escoger el punto de principio de la operación de movimiento.

5. Mueva su ratón para comenzar a moviendo los entes en la dirección correcta. Los entes escogidos seguirán como mueve su ratón. También, una línea de inferencia aparecerá entre los puntos de principio y conclusión del movimiento, y la distancia del movimiento es mostrada con dinamismo en la caja de mando de valor (VCB).

6. Represente la coordenada exacta o relativa.

Coordenadas globales: x, y, zde las hachas de esbozo actuales:

Coordenadas relativas: <x, y, z > relativo al principio señalar con el dedo:

¿Nota - usted puede de?|ne| sólo un par de valores como parte de su coordenada de 3D. Para
ejemplo, para mover geometría a 2 pies en la z o dirección azul entran la cosa siguiente en el VCB: ,,2'

Nota - el formato exacto para valores representados en el VCB variará en dependencia de su
las colocaciones regionales de computadora. Para ciertos usuarios europeos, el símbolo de separador de lista es el A
el colon de semi en lugar de una coma. Por ejemplo,x; y; z

Haga girar herramienta

La herramienta de Rotate está acostumbrado a hacer girar los elementos de dibujo y los objetos sencillos o múltiples dentro de un plano de rotación sencillo. La herramienta de Rotate puede también estar acostumbrado a estirar y distorsionar geometría escogiendo sólo una porción de un objeto. ¿Active la herramienta de Rotate de o el Modi?barra de herramientas de catión o el menú herramientas.

Video - un seminario de video en este tema está disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Hacer girar geometría

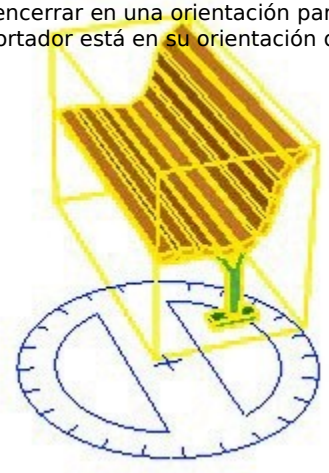
Puede hacer girar geometría en tres planos diferentes en un entorno de 3D. Para hacer girar la geometría usando la herramienta de Rotate:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja la geometría para girar.

3. Escoja la herramienta de RotateEl cursor cambiará a un transportador con una flecha circular.

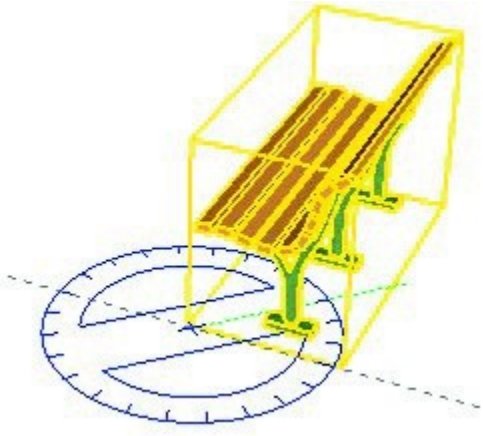
4. Mueva el transportador alrededor para alinearse a la orientación apropiada en su modelo. La herramienta de transportador cambiará su orientación como ello se alinea con cerca poda con hacha y la geometría. Usted puede encerrar en una orientación particular teniendo abajo la tecla de mayúsculas cuando el transportador está en su orientación deseada.



5. Haga clic una vez para poner el punto de rotación o el punto sobre que la geometría girará. ¿Usa la inferencia ToolTips le ayuda?el |nd| el centro de la rotación.

6. Mueva el cursor del punto de partida en la dirección que representa el principio de la rotación.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.



7. Haga clic sobre el ratón de nuevo para poner el punto de partida de la rotación.

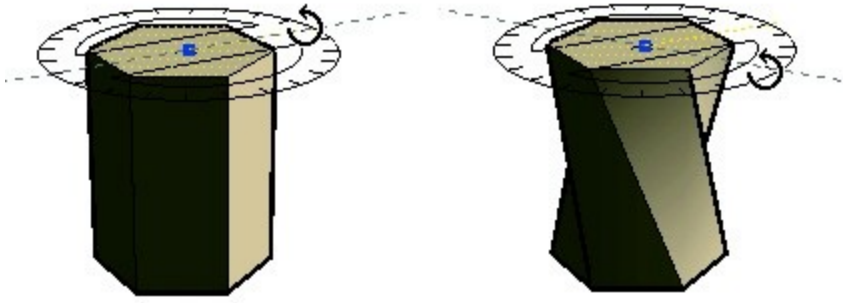
8. Mueva el ratón para girar. Si los estallidos de ángulo son activos bajo preferencias, usted puede el anuncio que como usted mueve el ratón, movimientos cerca del transportador resultarán en estallidos de ángulo, mientras que esos adelante lejos del transportador permita rotación libre.

9. Haga clic sobre un tercer tiempo al punto de conclusión de la rotación (para completar la rotación).

Sugerencia - puede activar la herramienta de Rotate mientras que nada se escoge haciendo clic en el Rotate
La herramienta (el cursor vuelve hacia un cursor de herramienta selecto), escogiendo un artículo con el temporal
Escoja la herramienta (hacen girar los restos de herramienta activo), y apretando la llave de ESC para reactivo el Rotate
Herramienta

Estiraje rotatorio con pliegue de auto

La herramienta de Rotate puede también estar acostumbrado a estirar geometría escogiendo y haciendo girar una porción de la geometría. Cualquier movimiento rotatorio que causa una cara para entrelazar en se o de otra manera se vuelve no aplanado active el pliegue de auto de SketchUp se destaca.



Copiar objetos usando gire

Apriete y tenga el CTRL teclea antes de iniciar una operación de rotación para hacer SketchUp crear y hacer girar una copia de su selección en lugar del original.

Crear copias múltiples (conjuntos radiales)

La herramienta de Rotate puede también estar acostumbrado a crear conjuntos radiales, o una serie de copias alrededor de un punto de rotate. Para crear un conjunto radial.

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja los entes para ser copiado.

3. Escoja la herramienta de Rotate

4. Apriete y tenga el CTRL teclea en su teclado. Esta acción informa a SketchUp que quiere duplicar los entes escogidos.

5. Mueva el cursor del punto de partida en la dirección que representa el principio de la rotación.

6. Haga clic sobre el ratón de nuevo para poner el punto de partida de la rotación.

7. Haga girar para copiar los entes. una copia de los entes escogidos seguirá como mueve su ratón.

8. ¿El clic al destino apunta a?el |nish| su operación de copia. Los entes copiados se escogen ahora y los entes originales son desmarcados.

9. Represente un valor de multiplicador para crear copias de múltiple adicionales. Por ejemplo, representando en 2x (o 2)crear una copia adicional(o 2 copias suma, el un le manualmente copiado más un le de forma automática copiado usando este paso) en lugar de los justos.

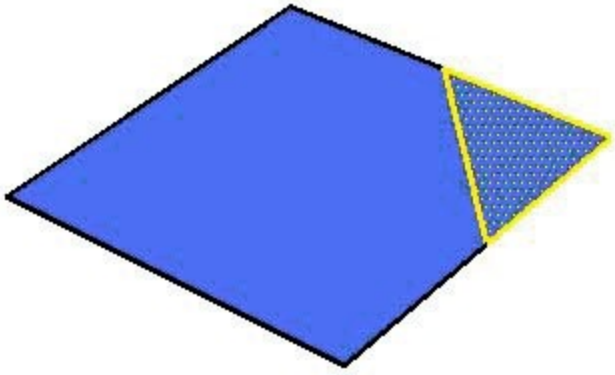
10. Vea el tema multi-copias para información adicional en esta característica

Plegarse a lo largo de un eje de rotación

Usted puede plegar geometría poniendo el transportador a lo largo de un filo que actuará como un pliegue alinee se y entonces plegando la geometría a esa línea. Para plegar geometría a lo largo de un eje de rotación:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

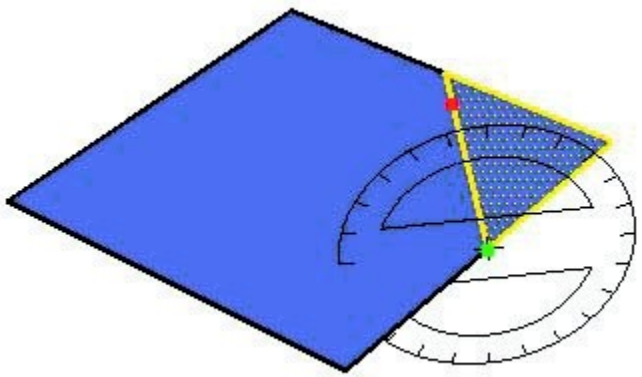
2. Escoja la geometría para girar. El fondo del triángulo actuará como una línea de pliegue.



3. Escoja la herramienta de RotateEl cursor cambiará a un transportador con una flecha circular.

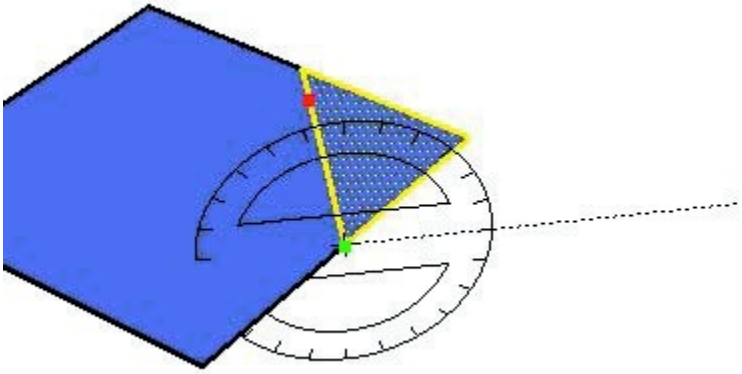
4. Haga clic y tenga bien agarrado un fin del pliegue alinee se o afile donde el pliegue aparecerá en su geometría.

5. Arrastre el cursor a lo largo de la línea de pliegue para alinear el transportador a la línea de pliegue (el fondo del triángulo).

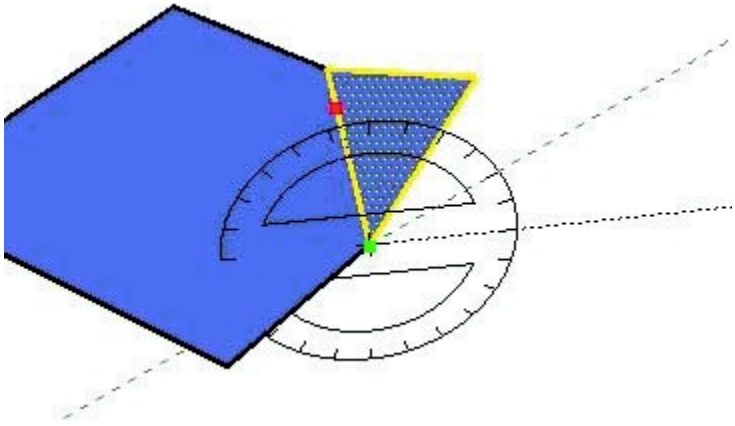


6. Suelte el botón de ratón para poner el punto de rotación o el punto sobre que la geometría girará.

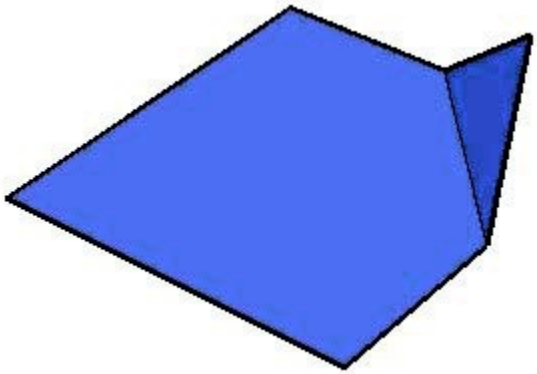
7. Haga clic sobre el ratón de nuevo para poner el punto de partida de la rotación.



8. Mueva el ratón para girar. Si los estallidos de ángulo son activos bajo preferencias, usted puede el anuncio que como usted mueve el ratón, movimientos cerca del transportador resultarán en estallidos de ángulo, mientras que esos adelante lejos del transportador permita rotación libre.



9. Haga clic sobre un tercer tiempo al punto de conclusión de la rotación (para completar la rotación).



Crear copias a una distancia de igual aparte

Puede dividir la distancia entre la copia y el original tecleando en un valor de divisor.
¿Por ejemplo, representando 5/ (o /5) cree?el |ve| copia igualmente distribuido entre el original ¿y el?copia de |rst|. Puede mantener teclear en distancias y multiplicadores hasta que toca un instrumento musical otro
operación.

Entrar exige valores de ángulo

El grado de la rotación que usted ha indicado aparece en grados angulares en el VCB al girar. Puede entrar también manualmente en rotación angular o los valores sesgados directamente en el VCB mientras que
hacer girar geometría.

Entrar un valor de rotación angular

Para especificar un ángulo exacto en grados, represente un valor decimal en el VCB al hacer girar el cursor alrededor del transportador. Por ejemplo, representando en 341 le darás un ángulo de 34.1 grados exacto. Los valores negativos moverán ángulo en una dirección en sentido contrario al de las manecillas del reloj. Usted puede especificar un valor angular exacto o durante o inmediatamente después de su operación de rotación.

Entrar un valor sesgado

Para especificar un nuevo ángulo como una inclinación, teclee en los dos valores separados por un colon en el VCB, tal como 8:12. Los valores negativos moverán ángulo en una dirección en sentido contrario al de las manecillas del reloj. Usted puede especificar un valor angular exacto o durante o inmediatamente después de su operación de rotación.

Herramienta a escala

La herramienta a escala está acostumbrado a redimensionar y estire se las porciones de la geometría relativo a otros elementos en su modelo de SketchUp. ¿Activa la herramienta a escala del Modi?barra de herramientas de catión o el menú herramientas.

Nota - una escala global es una operación por medio del cual el modelo entero es pesado simultáneamente aplicando una dimensión deseada a la distancia entre dos puntos. La herramienta a escala es sólo propuesta para ejecutar las operaciones de escamadura en porciones de su modelo (no el modelo entero). Use la funcionalidad con referencia a escala global de la herramienta de cinta métrica para ejecutar global
operaciones de escamadura.

Pesar geometría

Para pesar geometría:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja la geometría para tener cierto peso.

3. Escoja la herramienta a escalaEl cursor cambiará a una caja dentro de otra caja. Puños de escamadura aparecerán alrededor de la geometría escogida.

4. El clic en un puño de escamadura para escoger el puño. El puño escogido y el puño de escamadura opuesto realzará en color rojo. Cada puño de escamadura proporciona una operación de escamadura diferente. Vea la sección de opciones de escamadura para información adicional.

5. Mueva el ratón para pesar la geometría. La caja de mando de valor (VCB) muestra tamaño relativo del artículo como pesa el artículo. Puede entrar las dimensiones a escala deseadas después de la operación a escala son completas.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

6. Haga clic de nuevo cuando se hace pesar la geometría.

Geometría plegable del auto de escamadura

la característica de pliegue de auto de SketchUp los trabajos de forma automática con todas las operaciones a escala. SketchUp creará líneas plegables como necesario para mantener caras aplanadas.

Pesar un 2D trabaje en la superficie o imagine objeto

Superficies bidimensionales e imagine los entes pueden ser escamosos justo cuando fácilmente como geometría tridimensional. Los a escala herramienta deslindando la caja contiene nueve pesando los puños al pesar una cara de 2D. ¿Éstos operan en una manera similar a los puños en un 3D deslindar caja, y también trabaje con el |modi| de CTRL y cambio?ers.

La caja de deslindar es un rectángulo de 2D al pesando un sencillo 2D allane que estribe en el plano verde rojo. La caja de deslindar será un volumen de 3D si la superficie para ser escamoso está ausente del plano con el plano verde rojo actual. Puede asegurar una escala de 2D alineando las hachas de dibujo a una superficie antes de la escamadura.

Componentes de escamadura

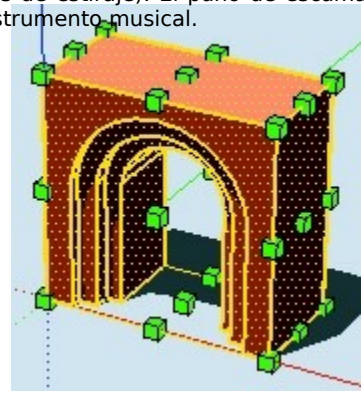
Pesar una entidad componente pesa el caso individual. Todos otros casos del componente retendrán sus libras individuales. Esta característica le permite tener muchos diferentemente las versiones pesados del mismo componente en su modelo.

¿Pese operaciones dentro del contexto de un componente (tal como escamadura una entidad de línea dentro de un componente) afecta el componente de?|nition| y, por lo tanto, todos los casos del componente serán escamosos para casar (todos los casos de la misma entidad de línea en todos los casos componentes).

Opciones de escamadura

Sobre activación, la herramienta a escala muestra todos los puños que puede usar. Cualquier Grips oculto detrás de la geometría se volverá visible siempre que tocado por el cursor de ratón, y permanece enteramente operable. Encienda modo de transparencia radiográfico para revelar cualesquiera puños ocultos.

La herramienta a escala le permite para ejecutar ambas escamadura de uniforme y escamadura de nonuniform (operaciones de estiraje). El puño de escamadura que es usado dicta el tipo de pesar que usted toca un instrumento musical.



Puños de esquina

Arrincone los puños pesan la geometría escogida de la esquina opuesta. El comportamiento implícito es un uniforme tenga cierto peso tal que las proporciones están intactas y un factor a escala sencillo o dimensión es mostrada en el VCB.

Puños de filo

Afile los puños pesa la geometría escogida del filo opuesto de dos en dos dimensiones simultáneamente. El comportamiento implícito es una escala nonuniform, significando que las proporciones del objeto cambiarán. El VCB muestra dos valoran separado por una coma.

Puños nominales

Enfrente los puños pesan la geometría escogida de la cara opuesta en sólo una dimensión. El comportamiento implícito es una escala nonuniform, significando que las proporciones del objeto cambiarán. El VCB muestra y acepte un valor sencillo.

La escamadura sobre el centro de geometría

La herramienta a escala le permite pesar exterior del punto de centro de geometría. Siga en el CTRL teclea a cualquier hora durante una operación a escala para mostrar el punto de centro de la geometría, haga clic en cualquier de los otros puños de escamadura, y arrastre afuera o el que está dentro para tener cierto peso en conformidad.

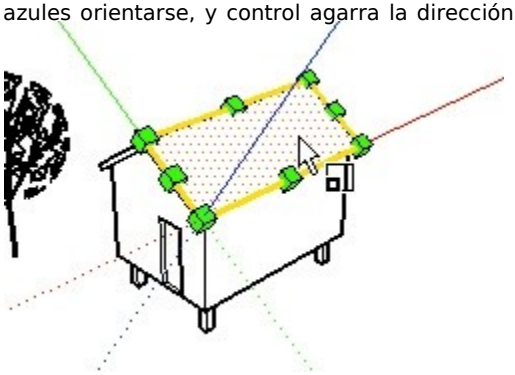
La conmutación entre escamadura uniforme y no uniforme

Podría necesitar mantener la uniformidad de la geometría como se está pesando, a pesar de escamadura nonuniform amaestrada. Las palanca acodada de tecla de mayúsculas para uniformar la operación de escamadura (de una operación de escamadura nonuniform) y para nonuniform la operación de escamadura (de una operación de escamadura uniforme).

Nota - el CTRL y teclas de mayúsculas pueden ser usados en la conjunción para permitir uniforme y nonuniform escamadura del centro de la geometría escogida.

Dirección de escamadura predominante con la herramienta de eje

¿Usted puede controlar precisamente la dirección de la escamadura por?el |rst| que depósito las hachas de dibujo con las hachas la herramientaLa herramienta a escala usará el nuevo color rojo, verde, y direcciones azules orientarse, y control agarra la dirección, después que se depósito las hachas.



Entrar exige valores de escala

¿El VCB al fondo esquina derecha de la ventana de SketchUp muestra las dimensiones de eje que se están pesando, y el valor de la escala mismo, en las unidades implícitas (como el |speci|?el ed bajo las unidades el panel de la caja de diálogos de información ejemplar) durante una operación de escamadura. Represente un valor a escala en el VCB para pesar directamente geometría durante o inmediatamente después de una operación de escamadura.

Entrar un valor de multiplicador a escala

Usted puede especificar un nuevo valor de longitud dimensional durante o directamente siguiendo una operación de escamadura. Para entrar un valor de longitud dimensional durante una operación de escamadura:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja la geometría para tener cierto peso.

3. Escoja la herramienta a escalaEl cursor cambiará a una caja dentro de otra caja. Puños de escamadura aparecerán alrededor de la geometría escogida.

4. El clic en un puño de escamadura para escoger el puño. El puño escogido y el puño de escamadura opuesto realzará en color rojo. Cada puño de escamadura proporciona una operación de escamadura diferente. Vea la sección de opciones de escamadura para información adicional.

5. Mueva el ratón para pesar la geometría. La caja de mando de valor (VCB) muestra tamaño relativo del artículo como pesa el artículo. Puede entrar las dimensiones a escala deseadas después de la operación a escala son completas.

6. Represente el valor de longitud dimensional (tal como 2 " 6” para dos pies y seis pulgadas o 2m por dos metros) en el VCB y prensa entra o retorna.

Reflejar geometría usando la herramienta a escala

La herramienta a escala puede también estar acostumbrado a reflejar geometría tirando un puño hacia y entonces más allá del punto casi que está teniendo cierto peso. Esta operación le permite para tirar la geometría al revés. Note que los puños mordiscan sin hacer presa a ciertos valores negativos (tal como -1, -1.5 , y -2) justo cuando hacen en la dirección positiva. Puede forzar un espejo tecleando en un valor o dimensión negativo.

Entrar múltiple tiene cierto peso valores

El VCB siempre indica los factores de escamadura asociados con una operación particular. una operación de escamadura de 1D requiere un valor. una operación de escamadura de 2D exija dos valoran, separado por una coma. un uniforme 3D pesando la operación exija sólo un valore mientras que un no uniforme 3D pesando la operación exija tres valoran, cada separado por una coma.

Usted puede el anuncio que durante la operación a escala, una línea de rayas aparece entre el punto de escamadura y el puño que ha escogido. Entrar un sencillo valora o distancie en el VCB diga SketchUp ajusta la ancla para agarrar distancia para ser ése pesan valor o distancia, a pesar de que el modo (1D, 2D, 3D) es activo.

Al tener cierto peso en las direcciones múltiples, representando en valores múltiples separados por comas redimensione el objeto(s) basado en la dimensión de caja de deslindar entera (s), no los objetos individualmente. (para pesar objetos basados en un filo particular o conoció distancie, usted puede usar la herramienta de cinta métrica)

Ejerza presión/tire herramienta

La herramienta de empujón / tirón esté acostumbrado a ejercer presión y tire enfrentan los enfres para añadir volumen para o substraiga volumen de su 3D modela. Usted puede usar el empujón/tirón para crear volumen fuera de cualquier enfrente tipo, incluyendo las caras circulares, rectangulares, y abstractas. ¿Active la herramienta de empujón / tirón de o el Modi?barra de herramientas de cation o el menú herramientas.

Nota - ejerza presión/tiran los trabajos sólo en caras, y por lo tanto no trabaje cuando SketchUp está puesto en un estilo de versión de Wireframe.

Crear un volumen

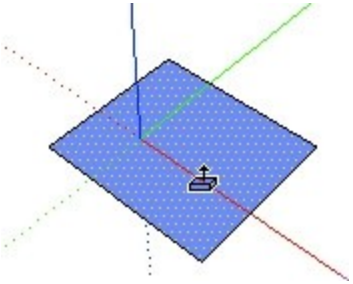
Ejerza presión/tire herramienta está acostumbrado a expandir o disminuir el volumen de geometría en sus modelos. Para empujar o tirar mire:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

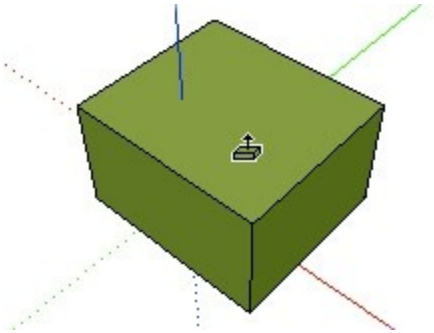
2. Escoja la cara para ejercer presión o tirar.

3. Escoja la herramienta de empujón / tirónEl cursor cambiará a un rectángulo de 3D con una flecha ascendente.

4. El clic en la cara



5. Mueva el cursor hasta crear volumen en la dirección positiva o mueva el cursor abajo el expand el volumen negativamente dirección.



Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

6. Clic de nuevo cuando el volumen ha alcanzado el tamaño deseado.

Nota - usted puede apretar y tener también el botón de ratón, arrastra el ratón, y suelta el botón de ratón para crear un volumen.

Nota -- cuando crea una cara sencilla, como se muestra en el |screenshot| previo, en el el plano geométrico (el color rojo/verde planee), SketchUp asume está usando ¿esa cara como el?el |oor| de un edificio. El frente de la cara (verde) señala con el dedo abajo y
la parte posterior de la cara (púrpura) navega de bolina. Por lo tanto, cuando tira una subida nominal sencilla (en la dirección azul), usted está desarraigando realmente de la parte posterior de la cara y el azul planee actúa temporalmente como la dirección de "below ground". Por lo tanto un double - click, después de realizar esta acción, aplique la misma cantidad positiva o retorne la entidad a la cara sencilla usted empezado con.

Entrar valores de empujón / tirón precisos

El desalojamiento de una operación de empujón / tirón es mostrado en la caja de mando de valorUsted puede especificar un empujón / tirón exacto valora o durante o inmediatamente después de su operación de empujón / tirón. Los valores negativos ejecutarán el empujón/cobre la dirección opuesta.

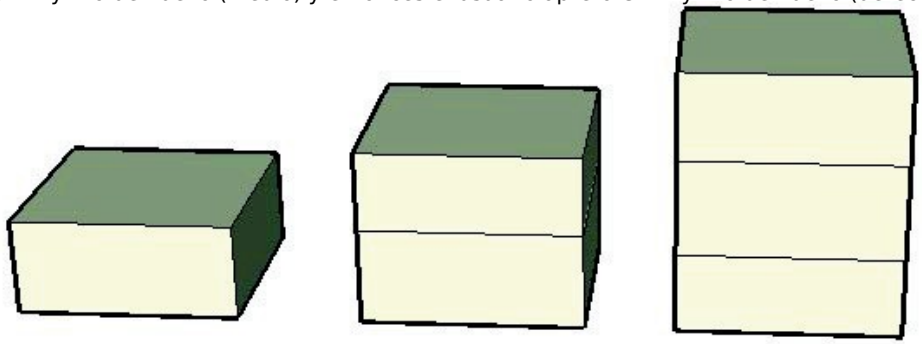
Repetir una operación de empujón / tirón

Golpear dos veces la tecla del Ratón sobre en otra cara inmediatamente después de una operación de empujón / tirón aplicará de forma automática otra operación de empujón / tirón, de la misma cantidad, a la otra cara.

Nota - el lado de la cara que golpea dos veces la tecla del Ratón sobre en afectar la dirección de la operación de empujón / tirón repetida. Si su último empujón / tirón estaba en una cara delantera, y usted golpea dos veces la tecla del Ratón sobre en la parte posterior soporte la cara, el empujón / tirón ocurrirá en la dirección opuesta.

Cree nuevo empujón / tirón empezando cara

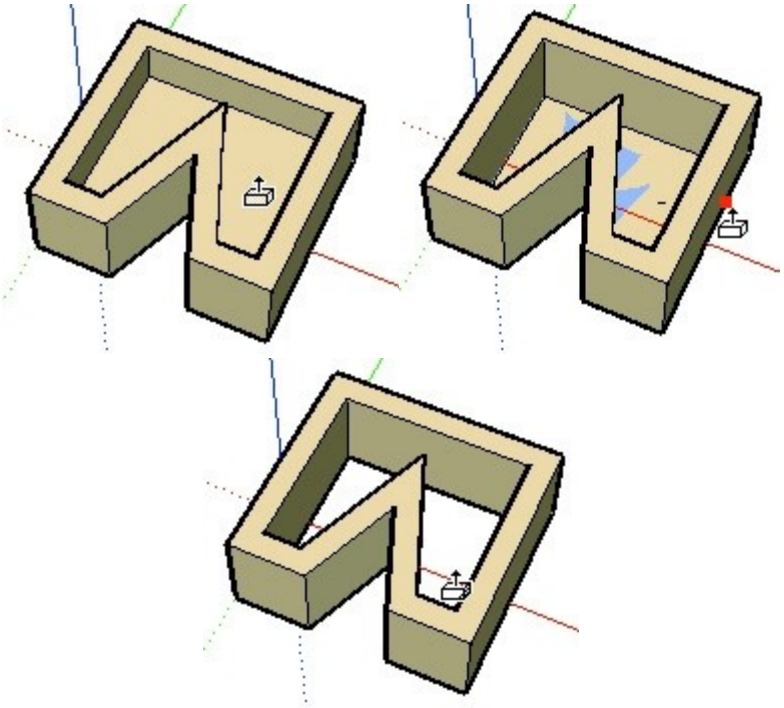
Ejerza presión/tire una cara (haga clic en la cara, mueva se, y entonces haga clic de nuevo) y entonces tenga CTRL y el empujón/tire de nuevo. Las líneas que representan los filos de la parte superior-la mayor parte de la cara permanecerá como el punto de partida para una nueva operación de empujón / tirón. Este mecanismo es útil para crear edificios multiniveles rápidos. La imagen siguiente muestra una cara que era desarraiga (izquierda), entonces el usuario apretó CTRL y tiró de nuevo (medio) y entonces el usuario apretó CTRL y tiró de nuevo (derecho).



¿Esta operación es particularmente útil para crear diagramas de planificación de espacio rápidos (tal como para un de?el |ce| construyendo). ¿Simplemente use una combinación de empujón/tirón y el empujón/tire con Ctrl para crear de?c, vestíbulos, habitaciones de rotura, habitaciones de reunión y así sucesivamente (con las paredes creado cuando el CTRL es en apuros).

Crear vacíos

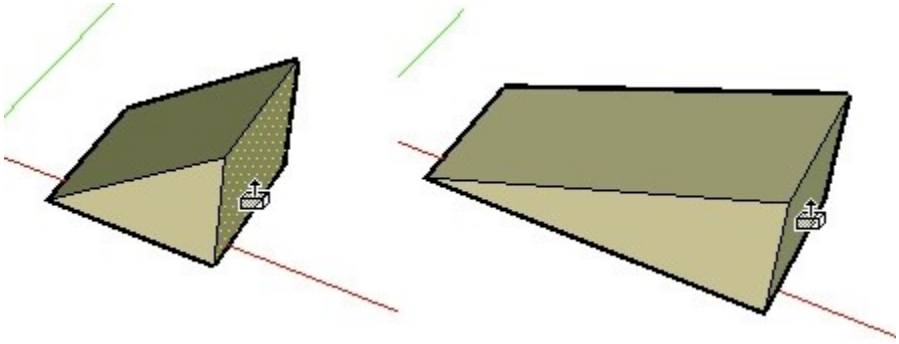
El empujón/tirón implosionará la forma en el volumen y hacia la cara posterior del volumen cuando usa el empujón/tirón en una forma que es parte de otro volumen. SketchUp substraerá la forma y crea un vacío de 3D si la forma es empujada completamente fuera de la parte posterior del volumen como en el ejemplo siguiente.



Nota - esta operación sólo trabaja cuando las caras delanteras y posteriores son paralelas.

Moviendo las caras perpendicular

Usted puede forzar el empujón/tirón para mover caras en una dirección perpendicular teniendo abajo la llave de Alt al usar la herramienta de empujón / tirónEsta operación es útil para deformar objetos. El pliegue de auto no es disponible durante esta operación.



Sigue me herramienta

El seguimiento me herramienta está acostumbrado a extruir caras a lo largo de un camino tal como un filo o línea dibujados con el lápiz a pulso. Esta herramienta es especialmente útil al tratar de añadir detalles a un modelo permitiéndole dibujar el detalle a un fin de un camino en el modelo y usando el seguimiento me la herramienta continúa que el detalle a lo largo del camino. Usted puede extruir manualmente y de forma automática una cara a lo largo de un camino usando el seguimiento me la herramienta¿Active el seguimiento me la herramienta del menú herramientas o el Modi?barra de herramientas de catión.

Video - un seminario de video en este tema es disponible en

nota http://www.sketchup.com/training/tutorials.php - el

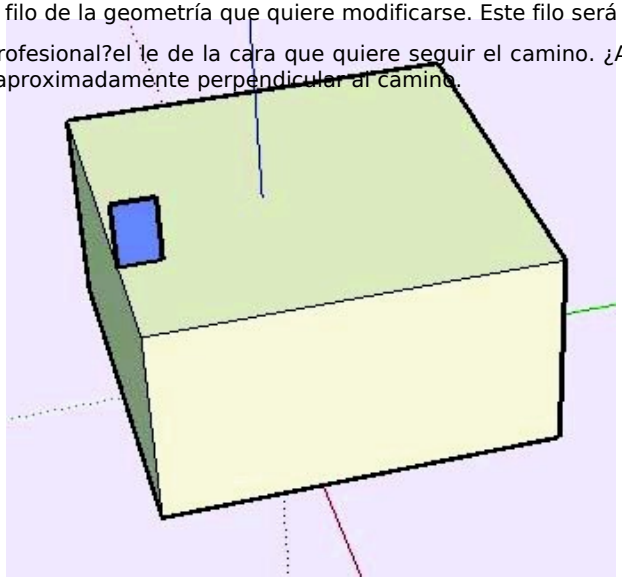
camino y la cara deben ser en el mismo contexto.

Manualmente extruir una cara a lo largo de un camino

El método manual para extruir una cara a lo largo de un camino le permite para controlar la dirección la cara viajará al realizar el extrude. Para extruir manualmente una cara a lo largo de un camino usando el seguimiento me la herramienta:

1. Identifique el filo de la geometría que quiere modificarse. Este filo será su camino.

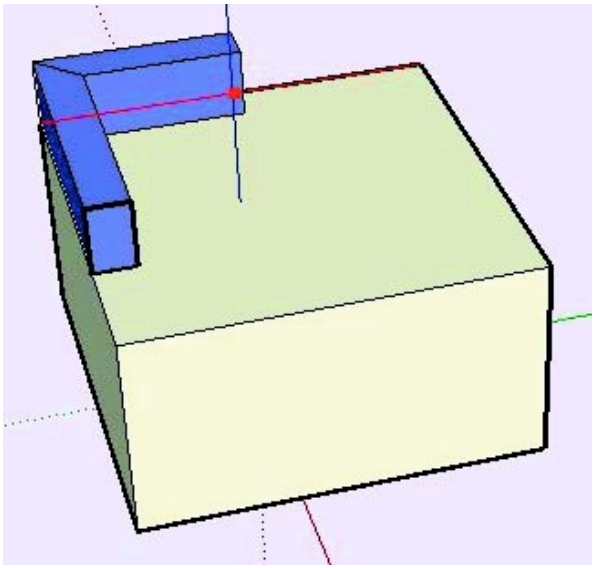
2. ¿Dibuja un profesional?el le de la cara que quiere seguir el camino. ¿Asegure de que este en pro?el le es aproximadamente perpendicular al camino.



3. Escoja el seguimiento me la herramienta del menú herramientas. El cursor cambiará a una caja inclinada con una flecha.

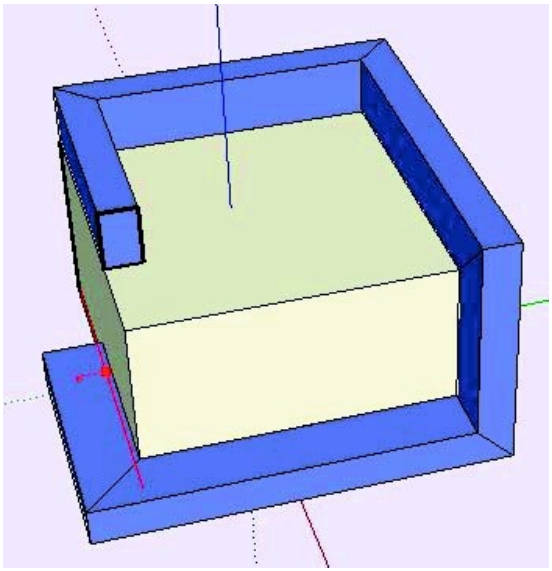
4. ¿El clic en el profesional?el le que se crea.

5. Arrastre el ratón a lo largo del camino. SketchUp realzará el camino, en rojo, está yendo detrás como arrastra su cursor alrededor del modelo. ¿Usted debe tocar el segmento del camino inmediatamente adyacente al profesional?el le para el seguimiento me para empezar en la ubicación correcta. ¿Si usted escoge un filo, como su filo de principio, que no está tocando el profesional?¿le, me siga empezar sobresalir a ese filo, no del profesional?el le a ese filo.



Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

6. El clic de nuevo para ejecutar el seguimiento me mandar cuando alcanza el fin del camino.



Preseleccionar el camino

Usted puede preseleccionar el camino que usa la herramienta selecta para ayudar el seguimiento me herramienta sigue el camino correcto. Para extruir una cara a lo largo de un camino pre-escoger:

1. ¿Dibuja un profesional?el le de la cara que quiere seguir el camino. ¿Asegure de que este en pro?el le es aproximadamente perpendicular al camino.

2. Escoja el conjunto continuo de filos que representan el camino.

3. Escoja el seguimiento me la herramienta del menú herramientas (los filos deben escogerse todavía). El cursor cambiará a una caja inclinada con una flecha.

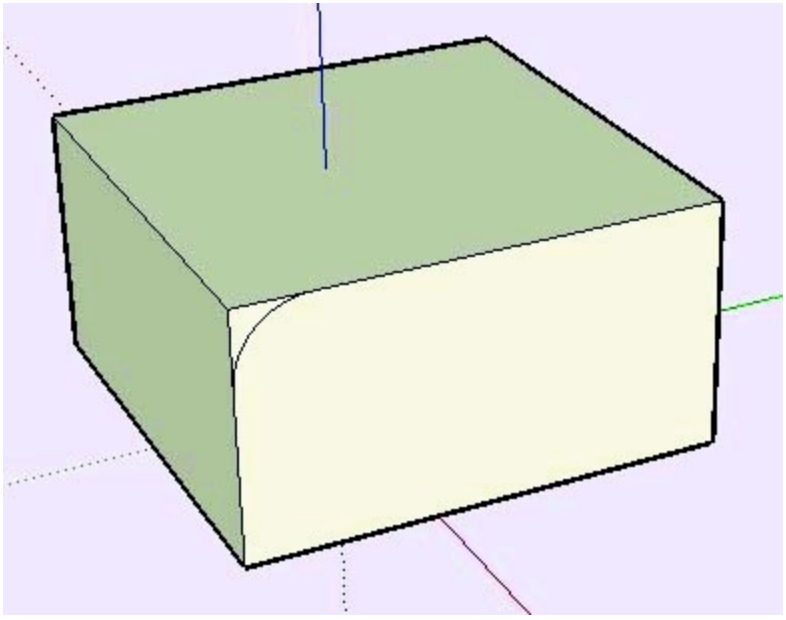
4. ¿El clic en el profesional?el le que se crea. La superficie se sobresaldrá continuamente a lo largo de su camino pre-escoger.

De forma automática extruir una cara a lo largo de un camino superficial sencillo

Los más simples y la mayor parte de la vía exacta para extruir una cara a lo largo de un camino son tener el seguimiento me la herramienta de forma automática selecto y siga un camino en una superficie de |coplaner| sencilla. Para extruir de forma automática una cara a lo largo de un camino en una superficie sencilla usando el seguimiento me la herramienta:

1. Identifique el filo de la geometría que quiere modificarse. Este filo será su camino.

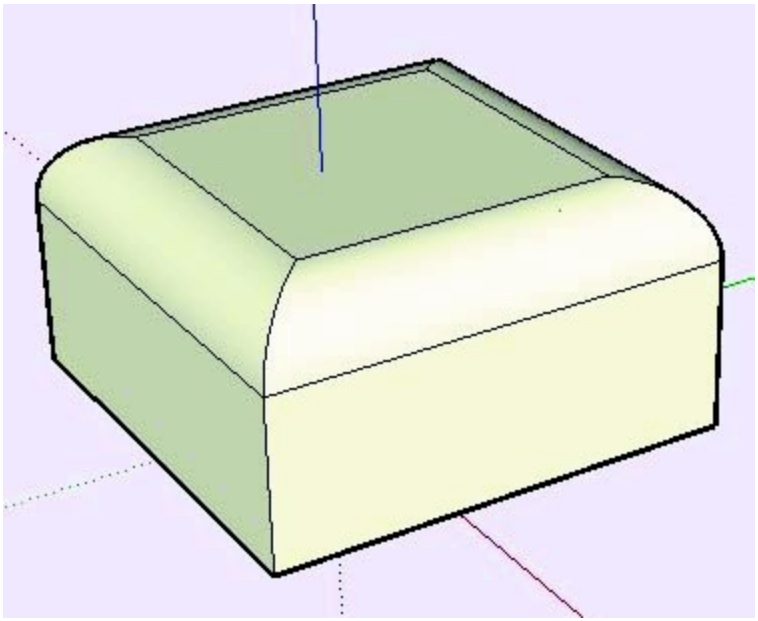
2. ¿Dibuja un profesional?el le de la cara que quiere seguir el camino. ¿Asegure de que este en pro?el le es aproximadamente perpendicular al camino.



3. Escoja el seguimiento me la herramienta del menú herramientas.

4. ¿Apriete y tenga la llave de Alt al hacer clic en el profesional?el le que se crea.

5. ¿Mueve el cursor del profesional?la superficie de le en la superficie alrededor que desea barrer. El camino puede cerrarse de forma automática.



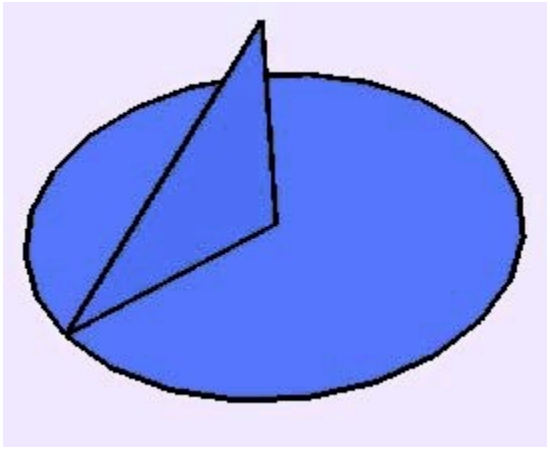
Nota - si su camino consiste de los filos alrededor de una superficie sencilla, usted puede escoger la superficie y entonces el seguimiento me la herramienta para seguir de forma automática los filos alrededor de la superficie.

Creando un torneado tome forma

Usted puede usar el seguimiento me la herramienta para crear completo torneó toman forma usando caminos circulares. Para crear una forma torneada:

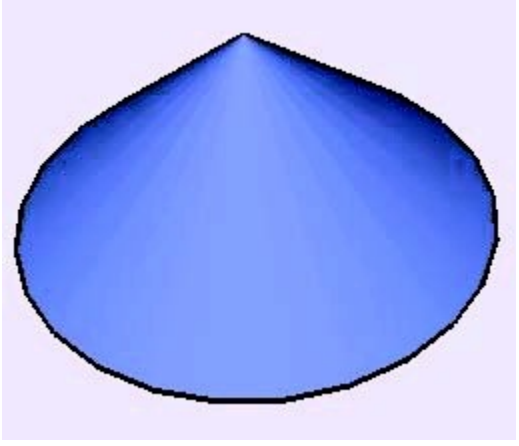
1. Dibuje un círculo cuyo filo representará el camino.

2. Dibuje un perpendicular nominal al círculo. La cara no tiene que ser en o aún toque el camino del círculo.



3. Escoja el seguimiento me la herramienta del menú herramientas. El cursor cambiará a una caja inclinada con una flecha.

4. Siga el filo del círculo con la cara usando uno de los métodos arriba.



Herramienta de compensación

La herramienta de compensación crea copias de líneas coplanares y caras que son una distancia uniforme de los originales. Usted puede contrarrestar filos de las caras o dentro de o fuera de la cara original. Contrarrestar una cara siempre creará una nueva cara. ¿Activa la herramienta de compensación del Modi?barra de herramientas de catión o del menú herramientas.

Video - un seminario de video en este tema está disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

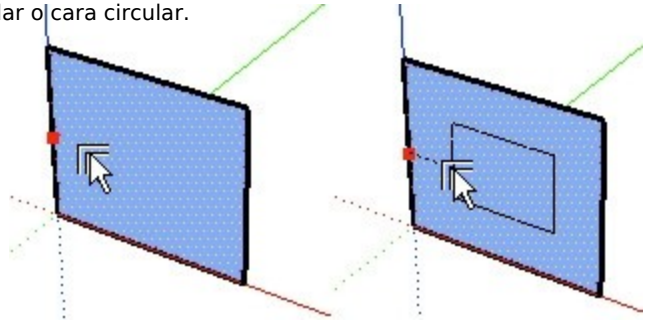
Contrarrestar una cara

El más común uso de la herramienta de compensación es contrarrestar los filos que deslindan una cara. Para ejecutar una compensación nominal:

1. Escoja la herramienta de compensaciónEl cursor cambiará a dos contrarreste esquinas.

2. El clic en la cara para ser la compensación.

3. ¿Mueva el cursor de ratón y para de?el |ne| la dimensión de compensación. La distancia de compensación es mostrada en el VCB. Usted puede contrarrestar o dentro de o fuera de la cara; en cara rectangular o cara circular.



Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

4. El clic para aceptar la compensación y crear el polígono de compensación.

Contrarrestar líneas

Usted puede escoger y contrarrestar también unido, aplanado del co, se alinean (y los arcos) para una compensación. Para contrarrestar líneas:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

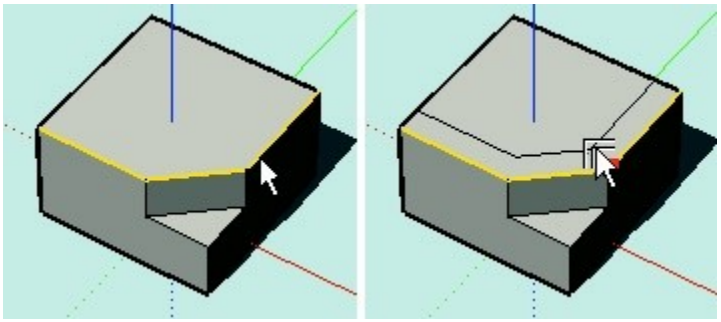
2. Escoja las líneas para ser la compensación. Usted debe escoger dos o las líneas más unidas, y todas sus líneas deben ser coplanares. Usted puede usar el CTRL y/o las teclas de mayúsculas para cambiar su selección.

3. Escoja la herramienta de compensación

4. El clic en uno de su escogido se alinean segmentos. El cursor puede mordiscar sin hacer presa de forma automática al segmento de línea lo más cercano.

5. ¿Mueva el ratón para de?el |ne| la dimensión de compensación.

6. Haga clic sobre su ratón para aceptar la compensación se alinea.



Sugerencia - usted puede hacer clic una vez en el escogido se alinean segmentos, arrastre se para poner la compensación mientras que teniendo abajo el ratón abotona, y suelta el botón para aceptar.

Nota - contrarrestar una entidad de arco creará una entidad curva que no puede ser editada. El arco original, sin embargo, puede editarse todavía después esta operación.

Repetir una operación de compensación

Golpear dos veces la tecla del Ratón sobre en otra cara inmediatamente después de una operación de compensación aplicará de forma automática otra operación de compensación, de la misma cantidad, a la cara.

Entrar valores de compensación precisos

¿El VCB al fondo esquina derecha de la ventana de SketchUp muestra la longitud de la compensación en las unidades como el |speci|?el ed bajo las unidades el panel de la caja de diálogos de información ejemplar, al contrarrestar entes. Usted puede especificar también una compensación exacta durante, o inmediatamente después de, una operación de compensación.

Nota - puede representar valores en el VCB usando un sistema de medición alterno que el sistema implícito. SketchUp convertirá el valor al sistema implícito. Por ejemplo, usted pueda teclear en 3 " 6” aún si está usando sistema métrico como su omisión.

Entrar un valor de compensación

Usted puede especificar una nueva longitud de compensación durante o directamente siguiendo una operación de compensación. Para entrar un valor de compensación durante una operación de compensación:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambiará a una flecha.

2. Escoja las líneas para ser la compensación. Usted debe escoger dos o las líneas más unidas, y todas sus líneas deben ser coplanares. Usted puede usar el CTRL y/o las teclas de mayúsculas para cambiar su selección.

3. Escoja la herramienta de compensación

4. El clic en uno de su escogido se alinean segmentos. El cursor puede mordiscar sin hacer presa de forma automática al segmento de línea lo más cercano.

5. ¿Mueva el ratón para de?el |ne| la dimensión de compensación.

6. Haga clic sobre su ratón para aceptar la compensación se alinea.

7. Represente el grado positivo o niegue la compensación valore (tal como 20 " o -35mm) en el VCB y prensa entra o retorna.

Interque se con Model Tool

El Intersect con Model Tool está acostumbrado a crear geometría compleja. Esta herramienta permite cruzar dos elementos, tal como una caja y un tubo, para crear de forma automática nuevos filos y caras donde los elementos se intercan. Estas caras entonces pueden ser empujado, tirado o borrado para crear nueva geometría. Activo el Intersect con Model Tool de menú de contexto o el menú edición.

Video - un seminario de video en este tema es disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Crear geometría compleja

Para crear geometría compleja que usa el Intersect con Model Tool:

1. Cree dos geometrías distintas, tal como una caja y un tubo.

2. Escoja la herramienta selectaLos cambios a una flecha.

3. El clic triple en el tubo para escoger todos los entes del tubo

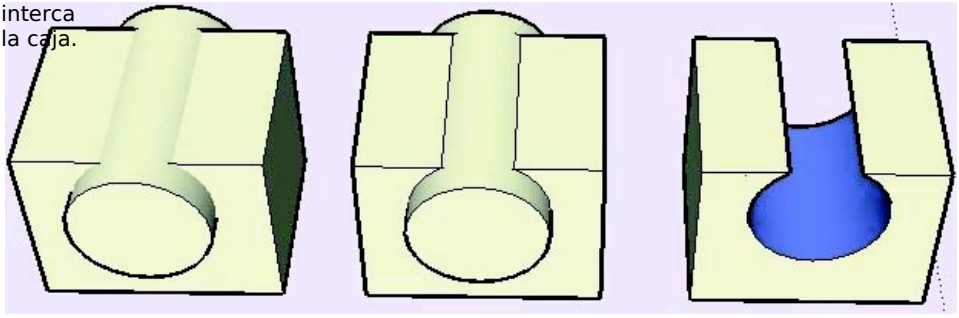
4. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.

5. Mueva el tubo tal que cruza la caja completamente en cualquiera vía usted quiera (salió-la mayor parte del imagine debajo de). El anuncio que ningunos filos existen donde el tubo encuentra las caras de la caja. El tubo debe escogerse aunque es dentro de la caja.

6. El clic de contexto en el tubo escogido.

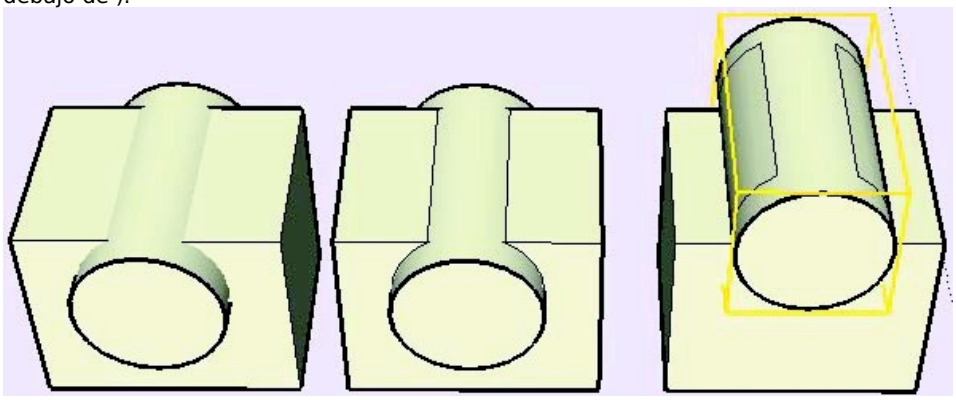
7. Escoja interque se con Model del contexto manda menú. La herramienta crea afilan donde el tubo cruza la caja (centre imagen debajo de).

8. Borre o mueva las porciones del tubo que no quiere mantenerse (enderece se-la mayor parte de la imagen
debajo de). El anuncio que SketchUp habrá creado nuevas caras subdivididas donde el tubo se interca
la caja.



Interque se con Model, grupos, y componentes

Los filos creados por el Intersect con Model Tool es contraído en el contexto actual. Por ejemplo, si uno de sus entes transversales son un grupo, y ejecuta el Intersect con Model mientras que editar ese grupo, las líneas de intersección serán aplicadas dentro del grupo (enderece se-la mayor parte de la imagen
debajo de).



Herramienta de textura de posición

Materiales dentro de SketchUp son aplicados como azulejó imaginan significando que el modelo o imagen repetirán ambos vertical y horizontalmente a través de cualesquiera entes que usted pinta. la textura de posición de SketchUp la herramienta está acostumbrado a ajustar un material en una superficie en varias vías, incluyendo depósito, redimensionando, y distorsionando. Adicionalmente, esta herramienta permite le para ejecutar acciones únicas en imaginar tal como pintura una pintura alrededor de una esquina o proyectando lo en un modelo. Active la herramienta de textura de posición del menú de contexto para una entidad nominal.

¿Nota - la herramienta de textura de posición puede estar acostumbrado a modificar sólo las texturas aplicó para?a superficies. Usted no puede editar una textura se aplicaba a una superficie curva en conjunto sin embargo que usted puede usar la vista > el menú geometría oculto ítem mira y edita la textura en las caras individuales que compone el conjunto nominal de la curva.

Nota - normalmente una textura es un subconjunto de un material. Sin embargo, los términos el material y textura es usada de modo intercambiable en este tema.

Video - un seminario de video en este tema está disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Depósito un material

Depósito el material es los más fáciles de operaciones de textura de posición. Al depósito un material:

1. El clic de contexto en el material para mostrar su menú de contexto.

2. Escoja la opción de posición de la textura sub el menú. una matriz de las líneas de puntos es mostrada en el material para indicar los materiales tejas individuales. El cursor también cambia a una mano y cuatro alfileres muestre se.

3. Arrastre el cursor de ratón en la superficie al depósito la textura en esa superficie. Si usted quiere hacer girar el azulejado imagine, el contexto haga clic en la superficie de nuevo y escoja gire o mueva a tirones

4. Cuando usted es?el |nished| modificando la textura, dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre y escoja hizo, o sólo haga clic fuera la textura para salir la herramienta de textura de posición

Sugerencia - apriete la llave de Esc en cualquier momento durante editar para restablecer la posición del material que su
posición previa. Apriete Esc dos veces para suprimir la textura entera colocando operación. Al colocar una textura, usted puede sostener un paso a en cualquier momento dando un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre y escogiendo desate del menú de contexto.

El material colocando alfileres

La herramienta de textura de posición usa alfileres para manipular un material. Los alfileres pueden moverse o arrastrar. una operación de movimiento simplemente mueve el alfiler a otra ubicación en el material. una operación de draga ejecuta cierta manipulación del material, tal como un Resize o tuerza se.

La herramienta de textura de posición tiene dos modos: Modo de alfiler fijo y modo de alfiler libre

Manipular un material usando modo de alfiler fijo

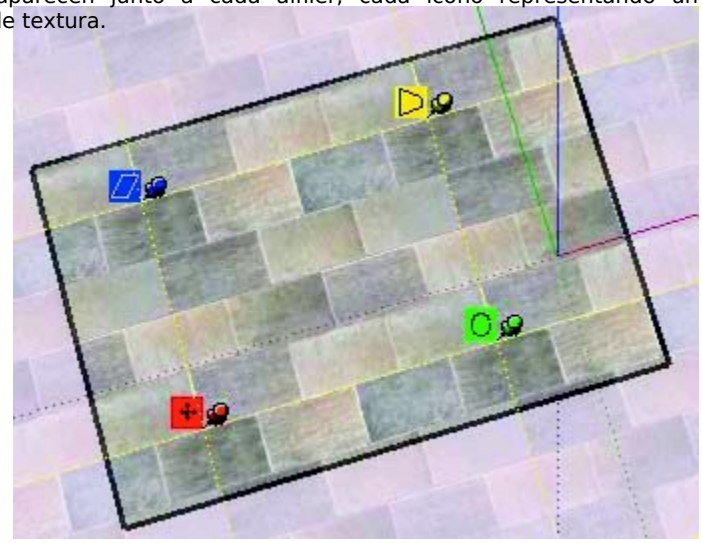
¿El modo de alfiler fijo permite le para pesar, sesgar, esquilar y distorsionar una textura, mientras que limitando o "?xing" unos o más alfileres. ¿El modo de alfiler fijo es mejor para materiales que azuleja el semejante enladrilla o |roo|?texturas de |ng|. Para manipular un material usando modo de alfiler fijo:

1. El clic de contexto en el material para mostrar su menú de contexto.

2. Escoja la opción de posición del |submenu| de textura. una matriz de las líneas de puntos es mostrada en el material para indicar los materiales tejas individuales. El cursor también cambia a una mano y cuatro alfileres muestre se.

3. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el material

4. Escoja el fijo sujeta el artículo de menú si no existe una marca junto al artículo. ¿Los iconos colorados aparecen junto a cada alfiler, cada icono representando un |speci|?la c coloca operación de textura.



5. Manipule el material por hacer clic sobre, tener, y prolongar tediosamente uno de los alfileres. Vea opciones de modo de alfiler fijas en este tema para información adicional.

Nota - hacer clic sobre de sencillo en un alfiler agarra el alfiler permitiendo le para mover el alfiler a una ubicación diferente en la textura. ¿Esta nueva posición será el punto de partida para cualquier del?x sujetan las operaciones de modo. Esta acción trabaja en ambos fijó sujetan y libremente sujetan modos.

6. ¿Cuando usted es?el |nished| modificando la textura, dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre y escoja hizo, o sólo haga clic fuera la textura para salir la herramienta de textura de posición

Opciones de modo de alfiler fijas

Mueva icono y alfiler:Arrastre se (haga clic y mantenga se) el icono movimiento o alfiler a depósito la textura. ¿Cuando usted es?el |nished| modificando la textura, dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre y escoja hizo, o sólo haga clic fuera la textura para cerrarlo. ¿O usted puede apretar simplemente el retorno (entre) cuando?nished.

Tenga cierto peso/hacen girar icono y alfiler:El Scale/ hace girar icono o alfiler están acostumbrado a tener cierto peso y girar
¿el material para doblar en ángulo cualquier, basado en el?x sujete la ubicación del alfiler de movimiento. Arrastrar el cursor
el cerrador para, o más lejos de, el alfiler bajo pesará el material. Arrastrar el icono de alfiler alrededor de el
el alfiler bajo causa a SketchUp para hacer girar el material. un arco lanzado es creado en la dirección eso
hace girar el material. Si usted tiene el cursor sobre el lanzado forme un arco, el material girará, pero
no tenga cierto peso.

El anuncio que los puntos a lo largo de las líneas de rayas y arcos muestran que usted el tamaño actual y el tamaño original de la textura para la referencia. Usted puede cambiar de vuelta al tamaño original moviendo el cursor al arco de original y línea. O usted puede escoger restablezca del menú contexto. Avise se ese escogiendo restablezca restablecen también la rotación así como la escala.

Tenga cierto peso/esquilan icono y alfiler:El icono de escala / cizallas o alfiler está acostumbrado a inclinar simultáneamente o abra camino por y redimensione el material. ¿El anuncio que los dos alfileres inferiores son?x durante esta operación.

Distorsione icono y alfiler:El icono Distort o alfiler están acostumbrado a ejecutar una corrección de perspectiva en el material. Esta característica es útil para aplicar la imagen fotografie a la geometría.

Manipular un material usando modo de alfiler libre

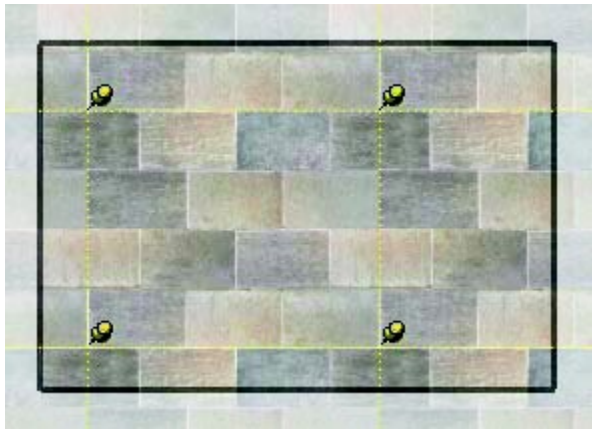
Los alfileres no son forzados a otros alfileres en modo de alfiler libre permitir le para arrastrar alfileres en cualquier parte para distorsionar el material justo cuando podría distorsionar un material como exagera sobre un tambor. Libere sujete el modo es mejor para posicionamiento y quitar el falseamiento de fotografiar. Para manipular un material usando modo de alfiler libre:

1. El clic de contexto en el material para mostrar su menú de contexto.

2. Escoja la opción de posición del |submenu| de textura. una matriz de las líneas de puntos es mostrada en el material para indicar los materiales tejas individuales. El cursor también cambia a una mano y cuatro alfileres muestre se.

3. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el material

4. Escoja el fijo sujeta el artículo de menú si existe una marca junto al artículo. Cuatro alfileres aparecen.



5. Manipule el material por hacer clic sobre, tener, y prolongar tediosamente uno de los alfileres.

Nota - hacer clic sobre de sencillo en un alfiler agarra el alfiler permitiendo le para mover el alfiler a una ubicación diferente en la textura. ¿Esta nueva posición será el punto de partida para cualquier del?x sujetan las operaciones de modo. Esta acción trabaja en ambos fijó sujetan y libremente sujetan modos.

6. ¿Cuando usted es?el |nished| modificando la textura, dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre y escoja hizo, o sólo haga clic fuera la textura para salir la herramienta de textura de posición

Manipular una imagen como el material usando modo de alfiler libre

Libere sujete el modo es especialmente útil al usar una imagen como la fundación para la geometría. Por ejemplo, usted puede usar una pintura que contiene una puerta como la fundación para una puerta realista de la foto en un modelo de SketchUp. Para manipular una imagen usando modo de alfiler libre:

1. Cree una cara rectangular.

2. Inserte una imagen, tal como la imagen de una puerta real, usando el archivo >inserción> imagina como la textura. El cursor cambia a la herramienta de cubo de pintura con la imagen.

3. El clic en una esquina de la cara para poner el punto de partida de la textura.

4. Arrastre el cursor lejos del punto de partida de modo que la textura se redimensiona arriba el rectangular
cara.

5. Haga clic de nuevo para poner la textura en la cara rectangular.

6. El clic de contexto en el material para mostrar su menú de contexto.

7. Escoja la opción de posición del |submenu| de textura. una matriz de las líneas de puntos es mostrada en el material para indicar los materiales tejas individuales. El cursor también cambia a una mano y cuatro alfileres muestre se.

8. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en la textura

150

9. Escoja el fijo sujeta el artículo de menú si existe una marca junto al artículo.

10. Manipule el material por hacer clic sobre, tener, y prolongar tediosamente uno de los alfileres.

Nota - hacer clic sobre de sencillo en un alfiler agarra el alfiler permitiendo le para mover el alfiler a una ubicación diferente en la textura. ¿Esta nueva posición será el punto de partida para cualquier del?x sujetan las operaciones de modo. Esta acción trabaja en ambos fijó sujetan y libremente sujetan modos.

11. ¿Cuando usted es?el |nished| modificando la textura, dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre y escoja hizo, o sólo haga clic fuera la textura para salir la herramienta de textura de posición

Alfiler fijo y libremente sujete comando contexto de modo

El clic de contexto al usar la herramienta de textura de posición para mostrar el menú de contexto de textura de posición.

Hecho: El artículo de menú hecho está acostumbrado a salir la herramienta de textura de posición y salvar la posición de textura actual.

Restablezca: El artículo de menú Reset está acostumbrado a restablecer la posición de la textura a la posición antes de usar la herramienta de textura de posición

Tirón: ¿El artículo de menú petulante está acostumbrado a?el ip la textura horizontalmente (salió/enderece se) o verticalmente (Up/ abajo).

Gire: ¿El artículo de menú Rotate está acostumbrado a hacer girar la textura uno de tres |prede|?Eduardito incrementa: 90,180 , y 270 grados.

Alfileres fijos: El fijo sujeta el artículo de menú está acostumbrado a proveer la junta de codillo entre alfiler fijo y alfiler libre los modos.

Desate: El artículo de menú Undo desatará la última textura de posición command.ke el Undo la orden en el menú edición, esto desata la orden acordará de sólo una operación sencilla en A tiempo.

Rehaga: El menú Redo ítem cancelaciones desata las operaciones, retornando le al estado de posicionamiento de textura antes de usar el comando Undo.

Cautela - la edición > desate orden y desate el botón desatará toda cosa que usted hizo durante su sesión de posicionamiento de textura. La edición > rehacen las cancelaciones de operación el Undo
Edite > desate la operación, retornando le hasta el fin textura colocando mande que ejecutado.

El material de envoltura alrededor de las esquinas

La textura puede ser enrollada alrededor de una esquina, justo cuando podría enrollar un paquete con el papel de envolver. Para enrollar texturas alrededor de esquinas:

1. Cree un cubo tridimensional.

2. Inserte una imagen que usa el archivo >inserción> la imagen. El cursor cambia a la herramienta selecta con la imagen.

3. El clic en el área de dibujo para poner el punto de partida de la imagen.

4. Arrastre el cursor lejos del punto de partida de modo que la imagen se redimensiona.

5. Haga clic de nuevo para poner la imagen.

6. El clic de contexto en la imagen. El menú de contexto de la entidad de imagen aparece.

7. Escoja el uso como el material. La imagen aparece en los que están en el poder modelan biblioteca material dentro de los materiales el visor.

8. Escoja la herramienta de cubo de pinturaEl cursor cambiará a un cubo de pintura y los materiales el visor es activado.

9. Haga clic y tenga la llave de Alt al usar la herramienta de cubo de pintura para cambiar a la cuentagotas de ojo.

10. El clic en la uña del pulgar de su imagen en los que están en el poder modelan biblioteca material dentro de los materiales el visor.

11. Suelte la llave de Alt

12. El clic en una cara de su modelo y pintura el material.

13. El clic de contexto en el material para mostrar su menú de contexto.

14. Escoja la textura > la posición. No coloque algo !

15. El clic de contexto de nuevo

16. Escoja hizo del menú de contexto de herramienta de textura de posición.

17. Haga clic y tenga la llave de Alt al usar la herramienta de cubo de pintura para cambiar a la cuentagotas de ojo.

18. El clic en el material pintado usando la cuentagotas de ojo para probar el material.

19. Suelte la llave de Alt

20. Pinte la textura de muestreo en el residuo del modelo. La textura es enrollada alrededor de esquinas.

El material de envoltura alrededor de un cilindro

una textura también puede estar enrollado alrededor de un cilindro. Para enrollar una textura, tal como una textura de imagen, alrededor de un cilindro:

1. Cree un cilindro.

2. Inserte una imagen que usa el archivo >inserción> la imagen. El cursor cambia a la herramienta selecta con la imagen.

3. El clic en el área de dibujo para poner el punto de partida de la imagen.

4. Arrastre el cursor lejos del punto de partida de modo que la imagen se redimensiona.

5. Haga clic de nuevo para poner la imagen.

6. El clic de contexto en la imagen. El menú de contexto de la entidad de imagen aparece.

7. Escoja el uso como el material. La imagen aparece en los que están en el poder modelan biblioteca material dentro de los materiales el visor.

8. El clic en el material en los materiales el visor. El cursor cambia a la herramienta de cubo de pintura

9. Pinte el material en el cilindro. El material doble alrededor de de forma automática el cilindro, repitiendo se como necesario para enrollar el modelo entero.

Depósito un material en geometría oculta

Puede ajustar texturas en una cara, tales como las caras de un cilindro, y entonces repintar el adjust
la textura a través de la superficie curva entera del cilindro. Por ejemplo, para ajustar una textura en el A cilindro:

1. Cree un cilindro.

2. Inserte una imagen que usa el archivo >inserción> la imagen. El cursor cambia a la herramienta selecta con la imagen.

3. El clic en el área de dibujo para poner el punto de partida de la imagen.

4. Arrastre el cursor lejos del punto de partida de modo que la imagen se redimensiona.

5. Haga clic de nuevo para poner la imagen.

6. El clic de contexto en la imagen. El menú de contexto de la entidad de imagen aparece.

7. Escoja el uso como el material. La imagen aparece en los que están en el poder modelan biblioteca material dentro de los materiales el visor.

8. El clic en el material en los materiales el visor. El cursor cambia a la herramienta de cubo de pintura

9. Pinte el material en el cilindro. El material doble alrededor de de forma automática el cilindro, repitiendo se como necesario para enrollar el modelo entero.

10. Escoja la exhibición > el menú geometría oculto ítem.

11. Escoja una de las caras del cilindro

12. El clic de contexto en la cara escogida. El menú de contexto de la entidad nominal aparece.

13. Escoja la textura > coloque artículo de menú.

14. El depósito la textura en la cara.

15. Pruebe la textura depósita que usa el botón de |eyedropper| en el visor material, o usando la llave de Alt con la herramienta de cubo de pintura.

16. Haga clic en exhibición > geometría oculta para apagar geometría oculta.

17. Pinte los de muestreo, depósito, la textura en el residuo del cilindro. Su textura ahora aparece como sin embargo se ha depósito en el cilindro entero.

Proyectar un material

SketchUp textura la característica de posicionamiento le deje proyectar materiales o imagenes también en caras como sin embargo proyectado usando un proyector de resbalón. Esta característica es particularmente útil si desea proyectar una imagen topográfica sobre un modelo de sitio, o una imagen de un edificio en un modelo representando el edificio. Para proyectar una imagen sobre un modelo:

1. Cree un modelo, tal como un cono, topografía, o frente de edificio. Este modelo recibirá la imagen proyectada.

2. Inserte una imagen que usa el archivo >inserción> la imagen. El cursor cambia a la herramienta selecta con la imagen.

3. Ponga la imagen delante del modelo que recibirá la proyección.

4. El tamaño la imagen así es bastante grande cubrir el modelo entero.

5. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en la imagen y escoja detone para volver la imagen en una textura proyectada.

Nota - encienda modo de exhibición radiográfico para la imagen para asegurar la imagen sitúe en una posición conveniente tan que cubrirá el modelo entero.

6. Escoja la herramienta de pintura de muestra (|eyedropper|) de los materiales el visor. Anuncio, cuando arrastra la herramienta de pintura de muestra sobre la imagen, un cuadrado aparece en la sugerencia de la herramienta. Este cuadrado indica que está en el modo de textura proyectado.

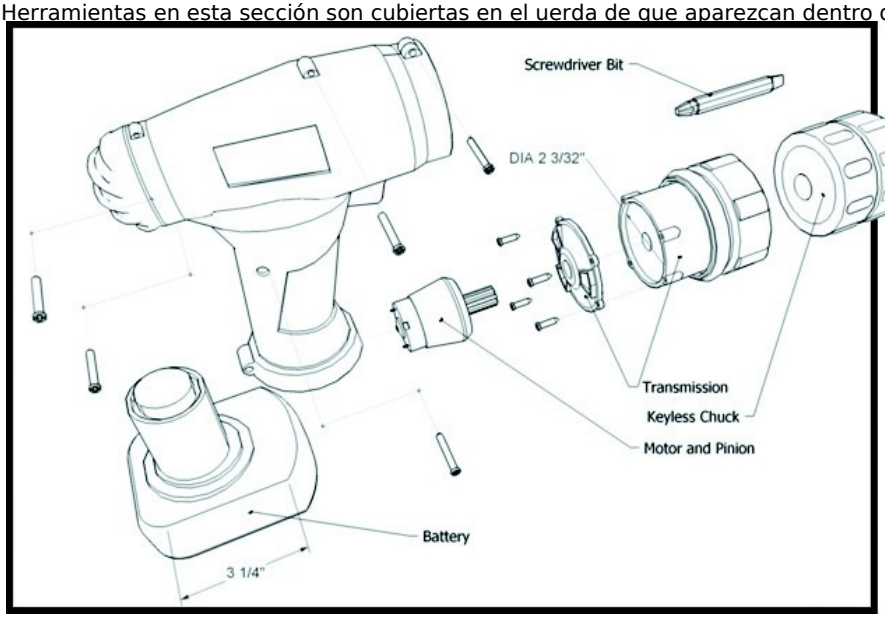
7. Pruebe la textura proyectada con la herramienta de pintura de muestra

8. Pinte la textura en las caras del modelo. La imagen aparecerá como sin embargo ello se proyectaba directamente en las caras, ajustando a los contornos del modelo.

Herramientas de construcción

Esta sección de la guía del usuario cubren las herramientas de construcción dentro de SketchUp. Herramientas de construcción son esas herramientas acostumbraron a crear geometría de construcción y preparar documentación física. Estas herramientas incluyen la herramienta de medida, herramienta de texto, y herramienta de dimensión

Herramientas en esta sección son cubiertas en el uerda de que aparezcan dentro del menú herramientas.



Herramienta de cinta métrica

La herramienta de cinta métrica está acostumbrado a ejecutar varias operaciones relacionadas con dimensión .
Estas operaciones incluyen medir la distancia entre dos puntos en 3D espacie, creando
La construcción raya los entes, creando la construcción apunta entes, y pesando un modelo entero para
una dimensión exacta. Active la herramienta de cinta métrica de la barra de herramientas de construcción o las herramientas
menú.

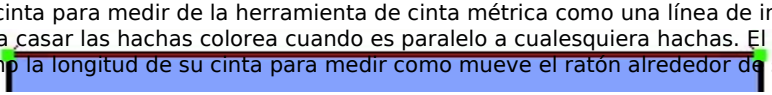
Medir distancia

La herramienta de cinta métrica es primariamente acostumbraron a medir distancias entre dos puntos. Para medir una distancia entre dos puntos:

1. Escoja la herramienta de cinta métricaEl cursor cambia a una cinta métrica.

2. El clic para poner el punto de partida de su medida. Use la inferencia ToolTip para asegurarse que usted hace clic en el punto exacto.

3. Mueva el ratón en la dirección que quiere medir. una línea de cinta para medir temporal, con flechas a cada fin, extienda la mano de su punto de partida como mueve el ratón. Las funciones de línea de cinta para medir de la herramienta de cinta métrica como una línea de inferencia y mude de color para casar las hachas colorea cuando es paralelo a cualesquiera hachas. El VCB muestra con dinamismo la longitud de su cinta para medir como mueve el ratón alrededor de su modelo.



Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

4. Haga clic de nuevo al |endpoint| de su medida. ¿El?la distancia n es mostrada en el VCB y, en algunos casos (tal como al medir de un punto céntrico de una línea a otro punto céntrico), una entidad de línea de construcción es creada.

Sugerencia - usted puede hacer clic sobre también y tiene bien agarrado el punto de partida de la distancia que desea medir, arrastre el ratón al |endpoint| de la medida, y suelte el ratón para obtener una medida.

Crear construcción se alinea y construcción señala con el dedo

La construcción raya los entes y punto de construcción entes son útiles para dibujar precisamente. ¿Para crear un en?el |nite| compara la construcción alinee se usando la herramienta de cinta métrica:

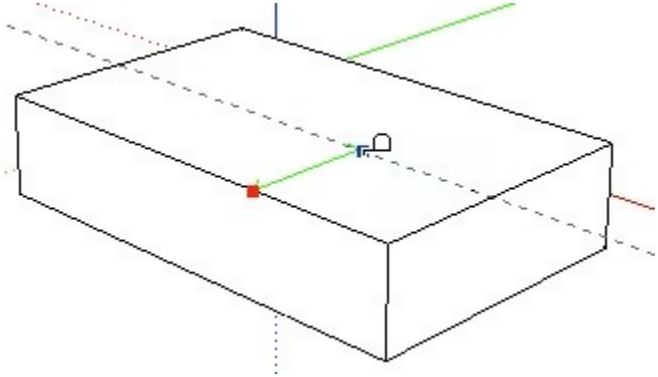
1. Escoja la herramienta de cinta métricaEl cursor cambia a una cinta métrica.

2. El clic en un segmento de línea, que será paralelo a la línea de construcción, para poner el punto de partida de su medida. Usted debe hacer clic en un punto de “On Edge” entre los puntos de principio y fin en el segmento de línea.

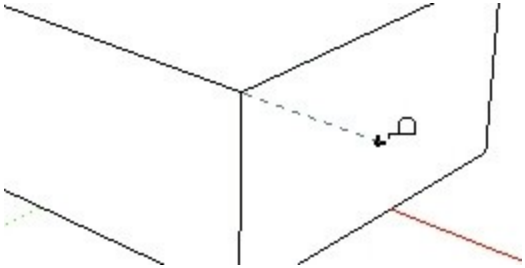
¿Nota - salga fuera de una inferencia de punto de “On Edge” y movimiento a través de una cara para generar un en?el |nite| compara la construcción se alinea. ¿Sale fuera de unos “Endpoint” o “Midpoint” para crear el A?la construcción de |nite| se alinea con un punto de construcción al fin.

3. Mueva el ratón en la dirección que quiere medir. una línea de cinta para medir temporal, con cabezas de flecha a cada fin, extienda la mano de su punto de partida, conjuntamente con una línea de construcción, como mueve el ratón. Las funciones de línea de cinta para medir de la herramienta de cinta métrica como una inferencia alinee se y mude de color para casar las hachas colorea cuando es paralelo a cualesquiera hachas. El control de valor Boxee muestre con dinamismo la longitud de su cinta para medir como usted mueve el ratón alrededor de su modelo.

4. El clic de nuevo al punto donde quiere poner su construcción se alinea. ¿El?la distancia n es mostrada en el VCB.



Sugerencia - empezar de unos resultados de |endpoint| o punto céntrico en un punto de construcción.



Entrar valores exactos

¿Mientras que usted está dibujando las líneas de construcción, el VCB al fondo esquina derecha de las exhibiciones de área de dibujo o la longitud de la línea o su compensación paralela en las unidades el |speci|?el ed bajo preferencias. Puede especificar valores diferentes simplemente por representarles en casa. Usted puede especificar una longitud negativa que fija un límite en la dirección enfrente el un indicado.

Pesar un modelo entero

Puede reajustar su modelo, a una dimensión más precisa, durante el proceso modelador especificando la dimensión deseada entre dos puntos usando la herramienta de cinta métrica. Esta línea es mencionada para como el |eference| se alinea. Para pesar un modelo entero:

1. Escoja la herramienta de cinta métricaEl cursor cambia a una cinta métrica.

2. Haga clic sobre un fin de un segmento de línea para poner el punto de partida de una medida. Use la inferencia ToolTip para asegurarse que usted hace clic en el punto exacto.

3. Mueva el ratón al punto de fin del mismo segmento de línea. una línea de cinta para medir temporal, con flechas a cada fin, extienda la mano de su punto de partida como mueve el ratón. Las funciones de línea de cinta para medir de la herramienta de cinta métrica como una línea de inferencia y mude de color para casar las hachas colorea cuando es paralelo a cualesquiera hachas. El VCB muestra con dinamismo la longitud de su cinta para medir como mueve el ratón alrededor de su modelo.

4. Haga clic de nuevo al otro fin del segmento de línea. ¿El?la distancia n es mostrada en el VCB.

5. Entre un nuevo tamaño para la línea en el VCB. Este tamaño será usado como la base para un número proporcional reajuste de su modelo.

una caja de diálogos aparece preguntar si está seguro que usted quiere redimensionar (escala) su modelo entero. Haga clic sobre Yes para redimensionar el modelo.

¿Nota - componentes sólos que son creados dentro del modelo actual (no arrastrado del visor componente y cargó de un componente externo?el le) pueda redimensionarse.

Herramienta de transportador

La herramienta de transportador está acostumbrado a medir ángulos y crea la construcción raya entes. Active la herramienta de transportador de la barra de herramientas de construcción o el menú herramientas.

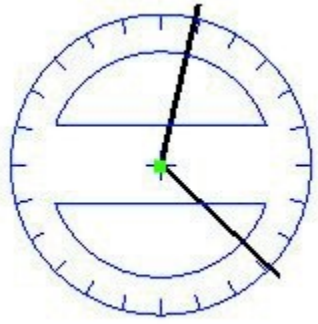
Medir un ángulo y poniendo construcción angular se alinea

Es a menudo necesario poner la construcción raya los entes en ángulo a la ayuda al dibujar ángulos. Para medir y poner una construcción raya la entidad en ángulo:

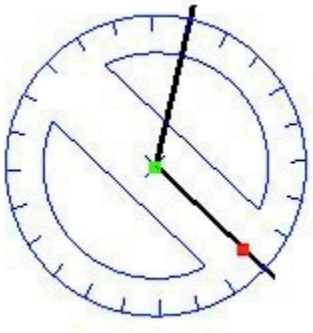
1. Escoja la herramienta de transportador¿El cursor cambiará a un transportador, alineado al color rojo/verde planee y con su centro señale con el dedo?x al cursor.

2. Mueva el transportador alrededor para alinearse a la orientación apropiada en su modelo. La herramienta de transportador cambiará su orientación como ello se alinea con cerca poda con hacha y la geometría. Usted puede encerrar en una orientación particular teniendo abajo la tecla de mayúsculas cuando el transportador está en su orientación deseada.

3. Haga clic una vez para poner el punto de centro del transportador en el punto de vértice del ángulo para ser
medido. Controle la inferencia ToolTips sin duda que usted tiene el transportador exactamente donde usted
quiere lo.



4. ¿Alinee la base del transportador con el?la línea de |rst| en el ángulo para ser medido por arrastrando ausente del vértice a lo largo de la línea al hacer girar el transportador. Controle el ToolTips para asegurar que está poniendo la línea apropiadamente.

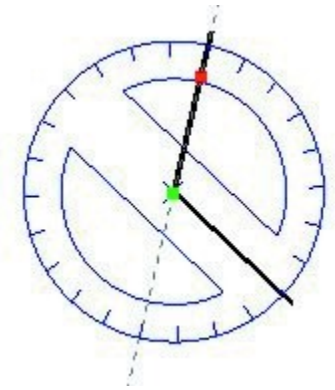


5. Haga clic de nuevo para poner el principio del ángulo.

6. Haga girar el transportador de nuevo tal que se alinea con el segmento de línea de segundo en el ángulo que está midiendo. una línea de construcción de puntos seguirá su cursor alrededor del transportador. El anuncio que el transportador tenga las marcas, indicando 15 grado incrementa, en su filo. El ángulo mordiscará sin hacer presa a estas marcas de funda cuando el cursor es cerca del transportador al moverse alrededor del transportador. Viceversa, el ángulo se instalará en incrementos (más pequeños) más precisos cuando su cursor es más lejano del centro del transportador al moverse alrededor del transportador.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

7. Haga clic sobre unas tercero veces, en la segunda línea en su ángulo, para mostrar el ángulo en el VCB. una línea de construcción de puntos se llega entre los tres primeros también a este ángulo al ángulo de principio. El valor mostrado en el VCB es mencionado para como el valor de rotación de | ngular|.



Nota - ponga el ángulo manualmente entrando un valor en el VCB, y prensadura entra. El valor puede o está en grados decimales, tal como 34.1 , o vaya oblicuamente, tal como 1:6. Este valor puede cambiarse muchos tiempos antes de proceder a la orden próxima.

Cerrar el transportador

Use la tecla de mayúsculas para cerrar el transportador a su orientación actual.

Entrar exige valores de ángulo

El grado de la rotación que usted ha indicado aparece en grados angulares en el VCB al crear las líneas de construcción usando la herramienta de transportadorUsted puede entrar también manualmente en rotación angular o los valores sesgados directamente en el VCB al medir un ángulo y poniendo una construcción se alinea.

Entrar un valor de rotación angular

Para especificar un ángulo exacto en grados, represente un valor decimal en el VCB al hacer girar el cursor alrededor del transportador. Por ejemplo, representando en 341 le darás un ángulo de 34.1 grados exacto. Los valores negativos moverán ángulo en una dirección en sentido contrario al de las manecillas del reloj. Usted puede especificar un valor angular exacto o durante o inmediatamente después de su operación de rotación.

Entrar un valor sesgado

Para especificar un nuevo ángulo como una inclinación, teclee en los dos valores separados por un colon en el VCB, tal como 8:12. Los valores negativos moverán ángulo en una dirección en sentido contrario al de las manecillas del reloj. Usted puede especificar un valor angular exacto o durante o inmediatamente después de su operación de rotación.

Nota - SketchUp puede manejar a 0.1 de un grado de precisión angular.

Herramienta de hachas

Las hachas la herramienta están acostumbrado a mover, o reorientar, las hachas de dibujo dentro de su modelo. Por ejemplo, usted podría querer mover las hachas cuando está construyendo objetos rectangulares que son oblicuos relativo a uno a otro. O, usted puede usar esta herramienta para tener en cuenta escamadura más exacta de objetos que son no orientado a lo largo de los planos coordinados implícitos. Active la herramienta de Axes de o la barra de herramientas de construcción o el menú herramientas.

Mover las hachas de dibujo

Para mover las hachas de dibujo:

1. Escoja la herramienta de AxesEl cursor cambia a una colección de hachas.

2. Mueva su cursor a un punto en su modelo que usted desea para ser el nuevo origen coordinado. Usted
vea las hachas mordisque sin hacer presa a alineaciones inferidas y señalan con el dedo como usted mueva se cercano les alrededor de su
modelo. Use la inferencia ToolTips para asegurarse su cursor localice se exactamente donde desea ello para ser.

3. El clic para aceptar que señale con el dedo.

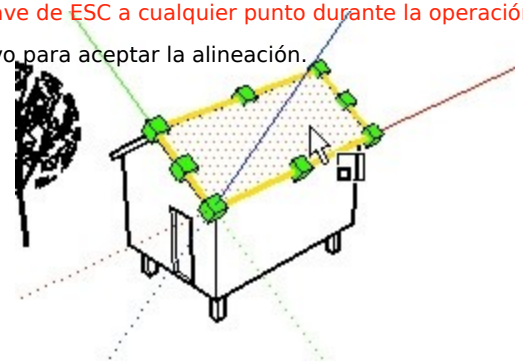
4. Arrastre su cursor lejos del origen a poner una alineación para el eje rojo. Use la inferencia ToolTips para asegurarse que usted se alinea precisamente.

5. El clic para aceptar la alineación.

6. Mueva su cursor lejos del origen a poner una alineación para el eje verde. Use inferencia ToolTips de nuevo para asegurarse se alinea precisamente.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

7. Haga clic de nuevo para aceptar la alineación.



Ha movido sus hachas. El eje azul aparezca perpendicular al nuevo color rojo/verde planee.

Nota - mover las hachas de dibujo no cambia el plano geométrico verdadero para sombras y encalle/avente exhibición.

Restablecer las hachas de dibujo

Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el dibujo poda con hacha y escoja restablezca del menú de contexto para restaurar las hachas a la posición implícita.

Herramienta de dimensiones

La herramienta de dimensión está acostumbrado a poner entes de dimensión en su modelo. Active las dimensiones la herramienta de o la barra de herramientas de construcción o el menú herramientas.

Video - un seminario de video en este tema está disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Poner dimensiones lineales

Dimensiones en SketchUp son basadas en un modelo de 3D. Los filos y puntos pueden estar acostumbrado a tomar
dimensiones. Los puntos adecuados incluyen: termine puntos, puntos céntricos, los puntos, intersecciones impacientes, y forme un arco y circulan centros. Los conductores de dimensión pueden ajustarse al trecho entre puntos no lineales en un modelo de modo que sus dimensiones son tan útiles como sea posible en 3D.Para tomar una dimensión entre dos puntos en su modelo:

1. Escoja la herramienta de dimensiónEl cursor cambia a una flecha.

2. El clic para poner el punto de partida de su dimensión.

3. Mueva el ratón en la dirección quiere dimensión.

4. Haga clic sobre una segunda vez en el |endpoint| de su dimensión.

5. Mueva el cursor para tirar una dimensión tome drogas la forma el modelo.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

6. Haga clic sobre el ratón un tercer tiempo para colocar la cuerda de dimensión.

Sugerencia - puede tomar una dimensión de una línea sencilla simplemente por hacer clic sobre sin retardo y mover el cursor.

Sugerencia - usted puede necesitar ocasionalmente hacer girar su modelo, como usted dimensión, para colocar la dimensión al plano apropiado.

La apariencia de todas las dimensiones es establecida y controlada del panel de dimensión de la caja de diálogos de información ejemplar. Estas colocaciones afectan todas las dimensiones ya en el modelo.

Plano de dimensión

Puede tomar dimensiones en uno de varios planos. Éstos incluyen los planos axiales actuales (verde de red/ , color rojo/azul, color rojo/verde) o el plano se alineaba al filo que está midiendo. ¿Dimensiones de radio y diámetro son limitadas al plano de?Eduardito por el arco o círculo. Una vez una dimensión se toma y pone dentro de un plano, puede moverse sólo dentro de ese plano.

Poner las dimensiones de radio

Para poner una dimensión de radio en una entidad de arco:

1. Active la herramienta de dimensiónEl cursor cambia a una flecha.
2. El clic en una entidad de arco.
3. Mueva el cursor para tirar una dimensión tome drogas la forma el modelo.
4. Haga clic sobre el ratón un tercer tiempo para colocar la cuerda de dimensión.

Poner las dimensiones de diámetro

Para poner una dimensión de diámetro en una entidad de círculo:

1. Active la herramienta de dimensiónEl cursor cambia a una flecha.
2. El clic en una entidad de círculo.
3. Mueva el cursor para tirar una dimensión tome drogas la forma el modelo.
4. Haga clic sobre el ratón un tercer tiempo para colocar la cuerda de dimensión.

Diámetros a Radius, el radio a Diameter

Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en la dimensión y escoja el tipo > radio o diámetro, para cambiar una dimensión de radio a una dimensión de diámetro (o una dimensión de diámetro a una dimensión de radio).

Herramienta de texto

La herramienta de texto está acostumbrado a insertar entes de texto en su modelo. Active la herramienta de texto de o la barra de herramientas de construcción o el menú sorteo.

Video - un seminario de video en este tema está disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Existe dos tipos del texto en SketchUp: Texto de líder y texto de pantalla

Crear y poner texto de líder

El texto de líder contiene caracteres y una línea de líder que señalan con el dedo (refiera se) a una entidad. Para crear y poner texto de líder:

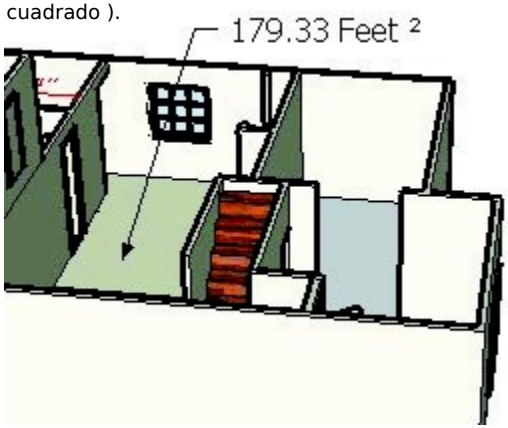
1. Escoja la herramienta de textoEl cursor cambia a una flecha con un recordatorio de texto.

2. El clic en cualquiera entidad para indicar el punto de conclusión de la línea de líder (la ubicación donde el líder deben señalar con el dedo).

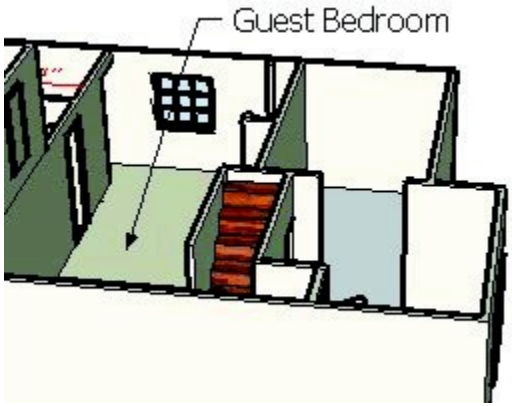
¿Sugerencia - golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en el punto de conclusión de la línea de líder para?la x una línea de líder oculta a la entidad.

3. Mueva su ratón a una posición en la pantalla donde quiere el texto que se refiere a la entidad para aparecer. La línea de líder crece y encoge como mueve su ratón alrededor de la pantalla.

4. Haga clic de nuevo para colocar el texto. una caja de entrada de texto aparece con texto implícito, tal como el nombre de un componente (si el punto de conclusión de la línea de líder es anexo a un componente), o el metraje rectángulo de un cuadrado (si el punto de conclusión de la línea de líder es anexo a la cara de un cuadrado).



5. Entre texto en la caja de entrada de texto.



Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

6. El clic fuera del cuadro de texto, o apriete la tecla ENTER dos veces, para completar entrada de texto.

Sugerencia - apriete el ESC a cualquier hora para suprimir la creación de la entidad de texto.

Nota - existe dos estilos de los conductores: Mire basó en y el crusillo. una vista basó en el líder siempre retendrá su 2D protege orientación. un líder de crusillo es alineado en 3D espacie, y gire con su modelo como cambia su vista. Puede especificar que el tipo del líder es usado del panel de texto de la caja de diálogos de información ejemplar.

Sugerencia - golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en cualquier mire, mientras que en la herramienta de texto, para mostrar el área de la cara como una entidad de texto.

Poner texto de pantalla

Proteja el texto contienen caracteres y no está asociado con una entidad. Para crear y poner pantalla
texto:

1. Escoja la herramienta de textoEl cursor cambia a una flecha con un recordatorio de texto.

2. Mueva su ratón a un área en blanco en la pantalla donde quiere el texto de pantalla para aparecer.

3. El clic para colocar el texto. una caja de entrada de texto aparece.

4. Entre texto en la caja de entrada de texto.

5. El clic fuera del cuadro de texto, o apriete la tecla ENTER dos veces, para completar entrada de texto. ¿Proteja el texto se quedará?x en la pantalla a pesar de cómo usted manipula y la órbita el modelo.

Editar texto

Golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en el texto, con la herramienta de texto o activo selecto de herramienta, para editar el texto. Puede enderezarse también - el clic en una entidad de texto y escoja el menú texto de edición ítem del menú de contexto de la entidad de texto.

Colocaciones de texto

Los entes de texto son creados usar las colocaciones encontraron en el panel de texto de la caja de diálogos de información ejemplar. Refiera al tema de entidad de texto para información adicional.

Nota - los entes de texto pueden tener atributos diferentes (fuente, tamaño, y así en) mientras que colocaciones de dimensión son globales.

Herramienta de plano de sección

La sección plano herramienta está acostumbrado a crear la sección corta los efectos dentro de sus modelos que usan la sección allanan las rebanadas de entes y sección. Active la herramienta de plano de sección de la barra de herramientas de construcción o el menú herramientas.

Video - varios seminarios de video en este tema están disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Crear sección corta efectos

1. Escoja la herramienta de plano de secciónEl cursor cambia a un indicador con un plano de sección.

2. Mueva la sección planea alrededor para alinearse a la orientación apropiada en su modelo. La sección
Allane la herramienta cambiará su orientación como ello se alinea con cerca poda con hacha y la geometría. Puede encerrar en una orientación particular teniendo abajo la tecla de mayúsculas cuando el plano de sección está en su deseó orientación.

Nota - apriete la llave de ESC a cualquier punto durante la operación para empezar arriba.

3. El clic para poner la sección allana entidad, crea una rebanada de sección, y crea una sección resultante corta efecto.

Nota - un plano de sección no trabajará en un conjunto de selección (usted no puede preseleccionar sólo ésos
los artículos usted quiera dar efecto a la pelota). En vez, el plano de sección creará una rebanada de sección en todos los entes
en el contexto actual y, por lo tanto, la rebanada expanda se para cubrir todos los entes en el
contexto.

Manipular los planos de sección

Usted puede usar la herramienta de movimiento y hacer girar herramienta a los planos de sección de depósito justo cuando usted depósito otros entes. Métodos adicionales para manipular la sección allanan seguimientos.

Dé marcha atrás dirección cortante

La dirección de un plano de sección puede darse marcha atrás de derecho haciendo clic sobre en la sección planee y escogiendo contrario de menú de contexto.

Cambiar la sección activa planea

Los planos de sección recientemente situados son activos hasta otra entidad, tal como otra sección planee, escoja se.

Existe dos vías para activar un plano de sección: golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en el plano de sección con la herramienta selecta o dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en la sección planee y escoja active del menú de contexto.

Nota - un plano de sección puede ser activo para cada contexto en su modelo. Por lo tanto A
el plano de sección dentro de un grupo o componente puede ser activo al mismo tiempo, porque ellos
esté en contextos separados, como un plano de sección fuera de cualquier grupo o componente. un modelo
que tenga un grupo que contiene también otros dos grupos tener cuatro contextos diferentes (un
el contexto fuera de cualquier grupo, un contexto dentro de la parte superior nivela grupo, y un contexto
cada uno para los grupos contenidos dentro del grupo a nivel superior), y pueda tener cuatro activo
las secciones al instante.

Crear agrupó rebanadas de sección

1. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en un plano de sección, entonces escoja cree grupo de la rebanada del menú de contexto.

2. Estos generarán nuevos filos, se encerraba en una cápsula dentro de un grupo, dondequiera que el plano de sección se interca con caras.

Este grupo puede ser partir al lado como un contorno de sección, o ello puede ser inmediatamente esquemático, haciendo los filos se combinan con la geometría de que se generaban. Esta técnica le permite para hacer rápidamente rebanadas por cualquiera forma compleja.

Secciones exportadoras

Sketchup permite le para exportar la sección corte los efectos (su modelo con una rebanada de sección) y sección se da efecto a la pelota.

Exportar modelos con los efectos de corte de sección

¿Exportar modelos con los efectos de corte de sección es el equivalente de exportar cualquier modelo como una imagen de mapa de bits?le. ¿Planos de sección y cortes de sección aparecerán en el exportado?el le en dependencia de la visibilidad del plano de sección y corte de sección.

Rebanada de sección...

SketchUp puede exportar también las rebanadas de sección que usan la sección rebanan la exportación se destaca. 2secciones de vector de d pueden ser exactamente escamoso y medido similarmente para otras exportaciones de vector de 2D.

Usar secciones con páginas

El plano de sección activo puede ahorrarse a una página. La sección corta los efectos animarán durante presentaciones usando la tecnología de TourGuide de SketchUp.

Alinee vista

Use el comando vista de Align del menú contexto de la sección plano para re-orientar la vista ejemplar para una vista perpendicular al plano de sección. Use esta orden, en conjunción con modo de Paraline, para generar rápidamente alzada en corte o vistas de perspectiva de 1 puntos de su modelo.

Herramientas de cámara de fotografiar

Esta sección de la guía del usuario cubren las herramientas de cámara de fotografiar dentro de SketchUp. Herramientas de cámara de fotografiar son esas herramientas acostumbre a manipular su punto de vista del modelo. Estas herramientas incluyen la herramienta de órbita, herramienta de cazuela, y herramienta de zoom.

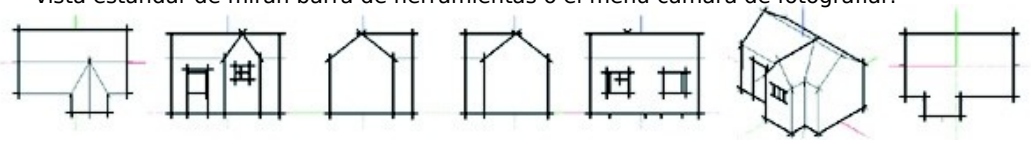
Herramientas en esta sección son cubiertas en el uerda de que aparezcan dentro del menú cámara de fotografiar.

Previo

La opción previa está acostumbrado a retornar hasta el fin la vista de su modelo. Previo pueda ser usado después de usar la herramienta de órbita, herramienta de cazuela, coloque herramienta de cámara de fotografiar, mire alrededor de herramienta, o cualquier de las herramientas de zoom. Active la opción previa de o la barra de herramientas de cámara de fotografiar o el menú cámara de fotografiar.

Vistas estandares

¿SketchUp proporciona varios pre-de?los puntos de vista estandares de Eduardito para su conveniencia. Estos puntos de vista son (de izquierdo para enderezar en la imagen debajo de): Parte superior, delantero, derecho, izquierdo, posterior, isométrico, e inferior. Escoja una vista estandar de miran barra de herramientas o el menú cámara de fotografiar.



Sugerencia - las vistas estandares pueden ser usadas con una proyección de |paraline| para producir elevación, proyecto, y dibujos de sección.

Imprimir norma mira en perspectiva modo

Reglamentos tradicionales de la perspectiva aplican cuando está en perspectiva modo y quiera imprimir
o exporte su modelo como un dibujo de vector de 2D, (la salida no sea tener cierto peso como ello está en el
SketchUp dibujando el área). Por ejemplo, las vistas superiores e isométricas reorientarán su vista en casa
una vía similar, pero no pueda crear un proyecto verdadero o dibujo isométrico a menos que SketchUp es en Paraline
modo.

Nota - es en una proyección de perspectiva cuando la cámara de fotografiar > el artículo de menú perspectiva tiene un |checkmark|.

Usando los isométricos (iso) la vista

SketchUp moverá su vista a la vista isométrica verdadera cerca de su vista actual doble en ángulo cuando activa la vista isométricaUse la herramienta de órbita para orientar la cámara de fotografiar aproximadamente donde quiere la vista para ser cambiar a una vista isométrica diferente. Finalmente, active la vista isométrica para cerrarse en una vista isométrica real. (recuerde esas vistas isométricas verdaderas requieren modo de Paraline.)

Herramienta de órbita

La herramienta de órbita está acostumbrado a hacer girar la cámara de fotografiar, en tres dimensiones, sobre el modelo. La herramienta de órbita es útil al mirar geometría del exterior. Active la herramienta de órbita de o la barra de herramientas de cámara de fotografiar o el menú cámara de fotografiar.

Órbita la vista

La herramienta de órbita ejecuta una órbita de 3D. A la órbita usando la herramienta de órbita:

1. Escoja la herramienta de órbitaEl cursor cambia a dos óvalos perpendiculares unidos interiores.
2. Haga clic sobre el botón izquierdo del ratón.
3. Mueva su ratón en cualquiera dirección para girar alrededor del centro del área de dibujo.

Sugerencia - golpee dos veces la tecla del Ratón sobre el botón izquierdo del ratón en su modelo al centro al modelo en el área de dibujo.

¿Usar los realces de ratón y Modi?llaves de e al órbita

La herramienta de órbita es usada pesadamente al crear y editar modelan. ¿Por lo tanto, SketchUp contiene varios realces de ratón y |modi|?llaves de e para permitir acceso fácil a la herramienta de órbita

Activar la herramienta de órbita mientras que en otra herramienta

Haga clic y mantenga se centre el botón de ratón en un ratón de tres botones para activar temporalmente la herramienta de órbita mientras que en cualquiera otra herramienta (exceptuar la herramienta de paseo).

Sugerencia - también será puesto en la cazuela temporalmente si usted haga clic en la rueda de ratón medio y entonces clic y el asidero el botón izquierdo del ratón o prensa y el asidero la tecla de mayúsculas.

Suspender la gravedad tomando forma

La herramienta de órbita es diseñada para mantener un sentido de gravedad manteniendo vertical afilan aguzó de arriba abajo. Apriete y tenga el CTRL teclea durante la órbita para suspender esta gravedad poniendo y para enrollar la cámara de fotografiar en su lado.

Herramienta de cazuela

La herramienta de cazuela está acostumbrado a mover la cámara de fotografiar vertical horizontalmente a lo largo del plano de pintura. Active la herramienta de cazuela de o la barra de herramientas de cámara de fotografiar o el menú cámara de fotografiar.

La toma panorámica la vista

La herramienta de cazuela ejecuta una operación de cazuela. A la cazuela usando la herramienta de cazuela:

1. Escoja la herramienta de cazuelaEl cursor cambia a una mano.
2. Haga clic sobre el botón izquierdo del ratón.
3. Mueva su ratón en cualquiera dirección a la cazuela.

La toma panorámica mientras que en la herramienta de órbita (3 abotone el ratón)

Apriete y tenga la tecla de mayúsculas mientras que en la herramienta de órbita para activar temporalmente la herramienta de cazuelaO, apriete y tenga el botón izquierdo del ratón al apretar y tener el botón de ratón medio para activar la herramienta de cazuela

Herramienta de zoom

La herramienta de zoom está acostumbrado a ampliar interactiva del punto de vista actual. Active la herramienta de zoom de o la barra de herramientas de cámara de fotografiar o el menú cámara de fotografiar.

Ampliar y reducir de su modelo

Para ampliar y el exterior usando la herramienta de zoom:

1. Escoja la herramienta de zoomEl cursor cambia a una lupa con un más y el signo menos.

2. Haga clic y tenga el botón izquierdo del ratón en cualquier parte en el área de dibujo.

3. Arrastre el ratón de arriba abajo para ampliar (el cerrador al modelo) y exterior (más lejos del modelo) respectivamente.

Ampliar con un Scroll Wheel Mouse

Enrollar una rueda remite en un ratón de rueda en espiral amplian en su modelo. Enrollar la rueda hacia atrás en un ratón de rueda en espiral reduce de su modelo.

Nota - la posición de cursor determina el centro de zoom al usar la rueda en espiral mientras que el centro de la pantalla determine el centro de zoom al ampliar usando el botón izquierdo del ratón.

Centrar el punto de vista

Golpee dos veces la tecla del Ratón sobre el botón izquierdo del ratón en su modelo al centro al modelo en el área de dibujo.

El ajuste de perspectiva (el campo de la vista)

Ajuste la pantalla a un lente de perspectiva o cámara de fotografiar exacto representando un valor exacto en el VCB mientras que la herramienta de zoom es activa. Por ejemplo, “45 deg” pone un 45 campo de grado de vista y “35 mm” ponen la distancia focal equivalente de una cámara de fotografiar de 35mm. Usted puede ajustar también visual el lente de cámara de fotografiar o campo de la vista apretando y teniendo abajo la tecla de mayúsculas al usar la herramienta de zoomRecuerde, cambiando el FOV guarda la cámara de fotografiar en la misma ubicación en espacio de 3D.

Herramienta de ventana de zoom

La herramienta de ventana de zoom está acostumbrado a ampliar en una porción de su modelo. Active la herramienta de ventana de zoom de o la barra de herramientas de cámara de fotografiar o el menú cámara de fotografiar.

Ampliar en una porción de su modelo

La herramienta de ventana de zoom permite le para dibujar una ventana de zoom rectangular alrededor de una porción de su ventana. La herramienta de ventana de zoom ampliará entonces en el contenido dentro de esta ventana de zoom. Para ampliar en una porción de su modelo.

1. Escoja la herramienta de ventana de zoomEl cursor cambia a una lupa con cuadrado pequeño.

2. Haga clic y tenga el botón izquierdo del ratón una distancia corta lejos de los entes que usted quiere ver en la ventana de zoom. Esto es el punto de partida de ventana de zoom.

3. Arrastre el ratón a la esquina opuesta del punto de partida de ventana de zoom.

4. Suelte el botón de ratón cuando todos los elementos son cercados dentro de la ventana de zoom. ¿Estos entes puede?ll la pantalla.

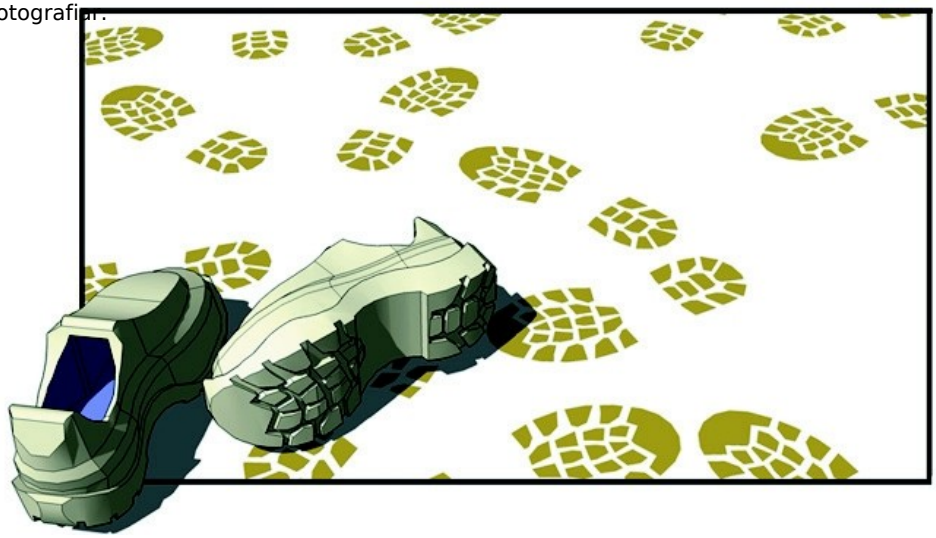
Extensiones de zoom la herramienta

Las extensiones de zoom la herramienta están acostumbrado a ampliar su vista a una distancia que haga los visibles ejemplares enteros y centrado en la ventana de dibujo. Active las extensiones de zoom la herramienta de o la barra de herramientas de cámara de fotografiar o el menú cámara de fotografiar.

Herramientas de Walkthrough

Esta sección de la guía del usuario cubren las herramientas de |walkthrough| dentro de SketchUp. Las herramientas de Walkthrough son esas herramientas acostumbre a mirar su modelo como por caminar alrededor de y en su modelo. Estas herramientas son la herramienta de cámara de fotografiar de posición, mire alrededor de herramienta, y herramienta de paseo

Herramientas en esta sección son cubiertas en el uerda de que aparezcan dentro del menú cámara de fotografiar.



Herramienta de cámara de fotografiar de posición

La herramienta de cámara de fotografiar de posición está acostumbrado a colocar la cámara de fotografiar a cierta altura de ojo tal que puede verificar la línea de mira de un modelo o repase a la ligera el modelo. Active la herramienta de cámara de fotografiar de posición de o la barra de herramientas de Walkthrough o el menú cámara de fotografiar

Colocar la cámara de fotografiar

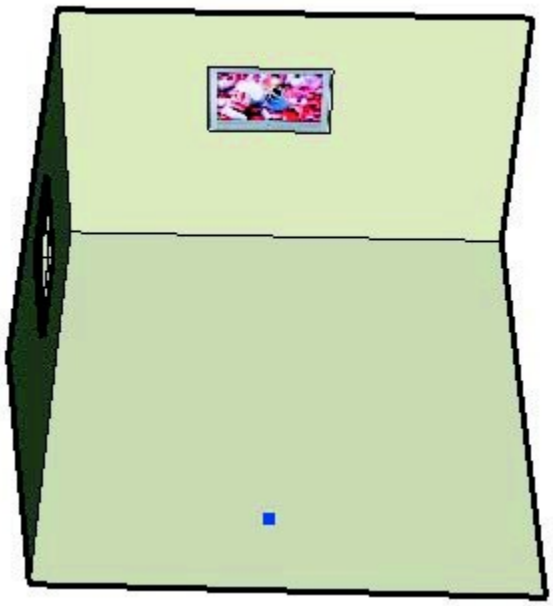
La herramienta de cámara de fotografiar de posición es establecida usando uno de dos métodos. ¿El?el método de |rst| aproxima una vista de nivel de ojo. El segundo método ejecuta posicionamiento de cámara de fotografiar más preciso.

Colocar la cámara de fotografiar a una vista de nivel de ojo

¿El?¿el |rst| coloca el método de cámara de fotografiar le permite para colocar la cámara de fotografiar a un |speci|?¿la altura de ojo de c sobre un |speci|?el punto de c que escoge. La cámara de fotografiar no señala con el dedo a algo en particular. Sin embargo, es situado en la mirada alrededor de la herramienta permitirle para mover la cámara de fotografiar alrededor de la mirada de point to a artículos en su modelo.

1. Escoja la herramienta de cámara de fotografiar de posiciónEl anuncio que la caja de mando de valor (VCB) indica que la altura de ojo sobre el plano geométrico está puesta en 5 pies, 6 pulgadas. Usted puede hacer caso de esta altura en este momento tecleando en un valor deseado.

2. Haga clic sobre el botón izquierdo del ratón en un punto en su modelo. SketchUp pone el punto de vista de la cámara de fotografiar a una altura de ojo media sobre el punto usted hace clic en. Se llega entre los tres primeros también en la mirada alrededor de herramientaLa imagen siguiente muestra un punto a mediados de una habitación. La cámara de fotografiar estará situada en una posición conveniente directamente sobre este punto (5 " 6”) enfrentar el televisor si hace clic en este punto.



Nota - las omisiones de dirección de mirar a la parte superior de la pantalla, que son proa al norte, si pone la cámara de fotografiar de una vista de proyecto.

3. Use la mirada alrededor de la herramienta para mirar alrededor del modelo.

¿Colocar la cámara de fotografiar usando Speci?puntos de objetivo de c

¿El segundo coloca el método de cámara de fotografiar le permite para colocar la cámara de fotografiar a un |speci|?¿el punto de c que escoja y enfrentando un |speci|?la dirección de c en su modelo.

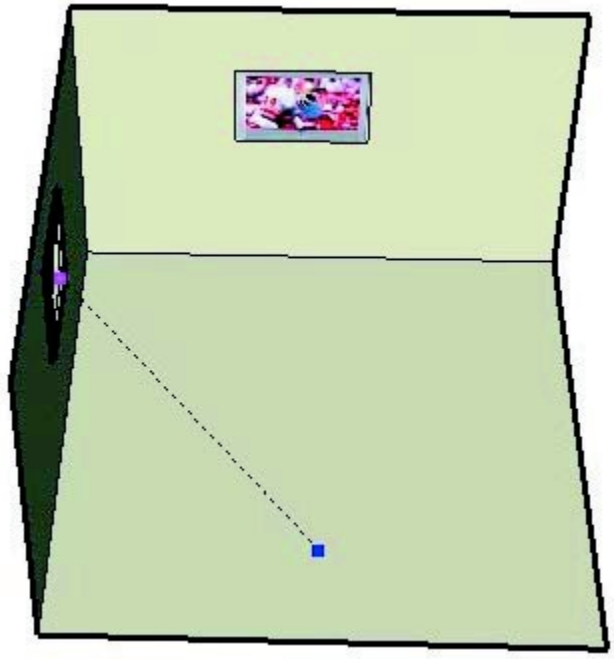
1. Escoja la herramienta de cámara de fotografiar de posiciónEl cursor cambia a una cámara de fotografiar con un trípode. El anuncio que la caja de mando de valor (VCB) indica que la altura de ojo sobre el plano geométrico está puesta en 5 pies, 6 pulgadas. Usted puede hacer caso de esta altura en este momento tecleando en un valor deseado.

Sugerencia - use la herramienta de cinta métrica y el VCB para arrastrar líneas de construcción paralelas lejos de filos como un método para proporcionar colocaciones de cámara de fotografiar exactas.

2. Haga clic y tenga el botón izquierdo del ratón en un punto en su modelo.

3. Arrastre el cursor de ratón a la porción del modelo que quiere mirar a. una línea de puntos es extendida del punto escogido en paso 2 a la porción del modelo que quiere mirar a.

4. Suelte el botón de ratón. La cámara de fotografiar es depósita a una altura de 0 al punto escogido en paso 2. La cámara de fotografiar enfrenta el artículo usted arrastró el cursor para en paso 3. La imagen siguiente muestra un punto a mediados de una habitación con una línea de puntos a la ventana a la izquierda la pared de la habitación. ¿La cámara de fotografiar se situará en una posición conveniente directamente al?el |rst| señala con el dedo (a 0 altura) enfrentar subida a la ventana si suelta el botón de ratón en la ventana.



5. (opcional) Represente una nueva altura de ojo en el VCB a depósito la cámara de fotografiar a la altura del ojo sobre el punto escogido en paso 2.

Sugerencia - coloque la cámara de fotografiar directamente horizontal al modelo para lograr un 2 apunte perspectiva.

Sugerencia - tenga la tecla de mayúsculas al hacer clic en una superficie para colocar la cámara de fotografiar directamente en la superficie.

Herramienta de paseo

La herramienta de paseo está acostumbrado a maniobrar por su modelo de SketchUp como si sin embargo estuvo caminando
por su modelo. Speci?¿c, la herramienta de paseo?las x la cámara de fotografiar a una altura particular, y
entonces permite le para hacer maniobrar la cámara de fotografiar alrededor de su modelo. La herramienta de paseo es disponible sólo en casa
Modo de perspectiva. Active la herramienta de paseo de o la barra de herramientas de Walkthrough o la cámara de fotografiar
menú.

Usar la herramienta de paseo para viajar por su modelo

La herramienta de paseo es primariamente acostumbre a tomar una revisión interactiva o alrededor de su modelo. Para usar la herramienta de paseo para viajar por su modelo:

1. Escoja la herramienta de paseoEl icono cambia a un par de zapatos. El anuncio que el VCB indica que la altura de ojo sobre el plano geométrico está puesta en 2 pies, 10 1/2 pulgadas. Usted puede hacer caso de esta altura en este momento tecleando en un valor deseado.

2. Haga clic y tenga el ratón abotona en cualquier parte en el área de dibujo. un signo más pequeño (hilo del retículo) es situado a la ubicación donde que usted hizo clic.

3. Mueva su ratón levanta (delantero), abajo (hacia atrás), salió (para ir izquierdo)o endereza(para ir derecho) repasar a la ligera o alrededor de su modelo. Los adicionales usted es del hilo del retículo, los rápidos le ir.

Nota - apriete y tenga la tecla de mayúsculas al moverse el cursor de arriba abajo le permite
para adelantar o abajo en lugar de remitir o hacia atrás. Apriete y tenga el CTRL teclea para correr
en lugar de paseo. Apriete y tenga la llave de Alt para evitar la detección de colisión (la revisión
las paredes).

¿Sugerencia - es a menudo deseable viajar por un modelo con un ancho?la vejez de la vista. ¿Active la herramienta de zoom, apriete y tienen la tecla de mayúsculas, y prensa y la draga de arriba abajo para ensanchar su?la vejez de la vista antes de la caminata por un modelo.

Mirar alrededor de mientras que en la herramienta de paseo

Haga clic y tenga el botón de ratón medio, al usar la herramienta de paseo, para volver rápidamente su punto de vista usando la mirada alrededor de la herramienta

Ascendiendo y descendiendo con la herramienta de paseo

La herramienta de paseo es diseñada para permitirle pasearse de arriba abajo declives y ascienda en mesas y sillas al mantener altura de ojo.

Apagar detección de colisión

Apriete la llave de Alt al caminar alrededor para apagar temporalmente detección de colisión. Esta opción es útil al examinar modele tales como dispositivos mecánicos o mobiliario (algo aparte del interior de un edificio).

La mirada alrededor de herramienta

La mirada alrededor de la herramienta está acostumbrado a montar en gorrón la cámara de fotografiar alrededor de un punto estacionario al punto de vista. La mirada alrededor de la herramienta se comporta similarmente a una persona apuntando inmóvil al volver su cabeza para levantar, abajo (inclinación), y soporte para soportar (cazuela). La mirada alrededor de la herramienta es particularmente útil para mirando el en menos de los espacios, o para evaluar visibilidad después de usar la herramienta de cámara de fotografiar de posiciónActive la mirada alrededor de la herramienta de o la barra de herramientas de Walkthrough o el menú cámara de fotografiar.

Mirar alrededor

La mirada alrededor de la herramienta ejecuta las operaciones de inclinación y cazuela. A inclinación y cazuela que usan la mirada alrededor Herramienta:

1. Escoja la mirada alrededor de la herramientaEl cursor cambia a un ojo con cuatro flechas.
2. Haga clic sobre el botón izquierdo del ratón.
3. Mueva su ratón se levanta o hasta inclinarse; enderece se o salió a la cazuela.

Especificar una altura de ojo

Represente la altura de ojo para la cámara de fotografiar en el VCB y apriete el Enter o retorne la llave mientras que en la mirada alrededor de la herramienta para cambiar la altura sobre el plano geométrico para la cámara de fotografiar.

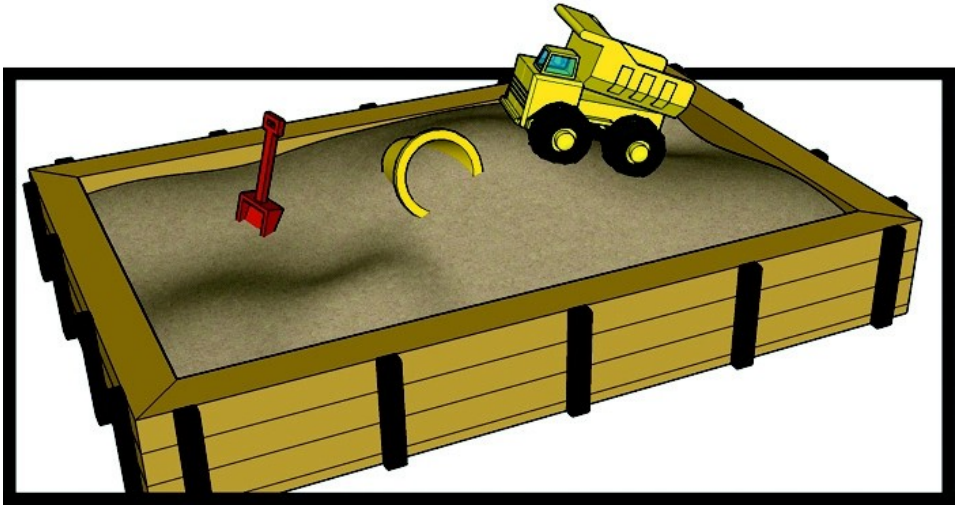
Activar la mirada alrededor de mientras que en la herramienta de paseo

Haga clic sobre el botón de ratón medio para activar la mirada alrededor de la herramienta mientras que en la herramienta de paseo

Herramientas de cajón de arena

Esta sección de la guía del usuario cubren las herramientas de cajón de arena dentro de SketchUp. Herramientas de cajón de arena son esas herramientas acostumbre a crear y manipular superficies grandes (TIN) en sus modelos. Estas herramientas incluyen el cajón de arena desde el principio herramienta, cajón de arena de contornean herramienta, herramienta de Smoove, herramienta de sello, y tapice herramienta

Herramientas en esta sección son cubiertas en el uerda de que aparezcan dentro del sorteo >cajón de arena y herramientas> el cajón de arena sub menúes.



Habilitar las herramientas de cajón de arena

Las herramientas de cajón de arena no aparecen en SketchUp en defecto, pero pueda habilitarse fácilmente usando las extensiones el gerente (las extensiones el panel de las preferencias la caja de diálogos). Para habilitar las herramientas de cajón de arena:

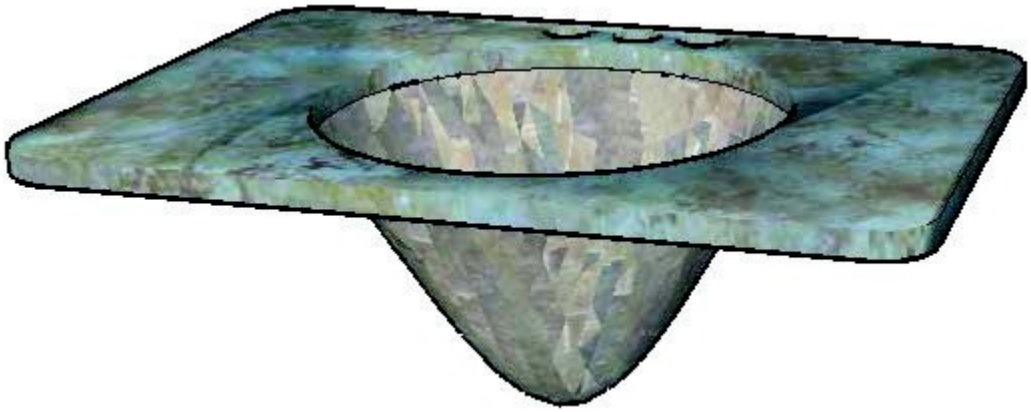
1. Abra las extensiones el gerente (ventana> las preferencias >extensiones)

2. Haga clic sobre la casilla de verificación junto a la extensión que quiere habilitar.

3. Haga clic sobre aprobación

Las herramientas de cajón de arena y las formas orgánicas

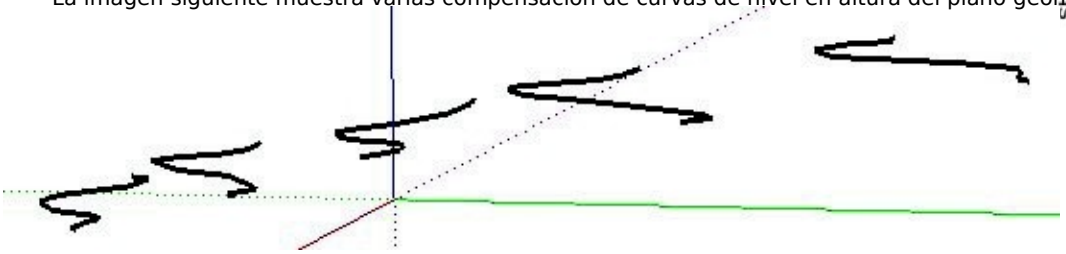
Herramientas de cajón de arena no son para modelar terreno, pueden también estar acostumbrado a modelar otras formas orgánicas tales como las porciones curvas de una silla de madera fabricada manual o un tazón de madera. Las formas orgánicas son aquellos que tenga una apariencia hecha manual o a la medida. El tazón divide en porciones el fregadero siguiente era creado con la herramienta de Smoove



El cajón de arena de contornear herramienta

El cajón de arena de contornean la herramienta está acostumbrado a crear un TIN de las curvas de nivel. Usted debe crear o importar las curvas de nivel que son la compensación en su altura antes de usar esta herramienta. Active el cajón de arena de contornear herramienta del menú sorteo.

La imagen siguiente muestra varias compensación de curvas de nivel en altura del plano geométrico.



La imagen siguiente muestra el terreno resultante creado cuando el cajón de arena de contornean la herramienta es usada en los contornos escogidos.

¿Nota - en algunos casos el cajón de arena de la herramienta de curva de nivel podría crear triangulaciones en el TIN que resulta en?a sitios o mesetas. Estas mesetas pueden retriangulated (para crear una inclinación) usando la herramienta cortante petulante

Crear cajón de arena de las curvas de nivel

Para crear un cajón de arena de las curvas de nivel:

1. Importe o dibuje varias curvas de nivel. Asegure que las curvas de nivel son la compensación en su altura del plano geométrico.

2. Escoja todas sus curvas de nivel.

3. Escoja el sorteo >cajón de arena> de contornos. ¿El terreno será?ll en uso las curvas de nivel como una guía.

El cajón de arena desde el principio herramienta

¿El cajón de arena desde el principio herramienta está acostumbrado a generar el A?a triangulado TIN que pueda esculpirse en otras formas usando otras herramientas de cajón de arena. El cajón de arena desde el principio herramienta genera el TIN en el color rojo/verde o plano geométrico. Esta herramienta es útil al crear el terreno cuando ningún otro modelo de terreno o datos es disponible. Active el cajón de arena desde el principio herramienta del menú sorteo.

Crear un nuevo TIN

Para crear un nuevo TIN:

1. Escoja el cajón de arena desde el principio herramientaEl cursor cambia a una flecha.

Nota - el cajón de arena desde el principio herramienta faltan a 10 " cuadran tamaños de rejilla. Podría desear para reducir o cambiar el tamaño de rejilla (espaciamiento de rejilla) en el VCB para antes de creando su cajón de arena.

Sugerencia - usted puede entrar opcionalmente un valor en el VCB para el tamaño de cada cuadre en su rejilla en este momento (espaciamiento de rejilla).

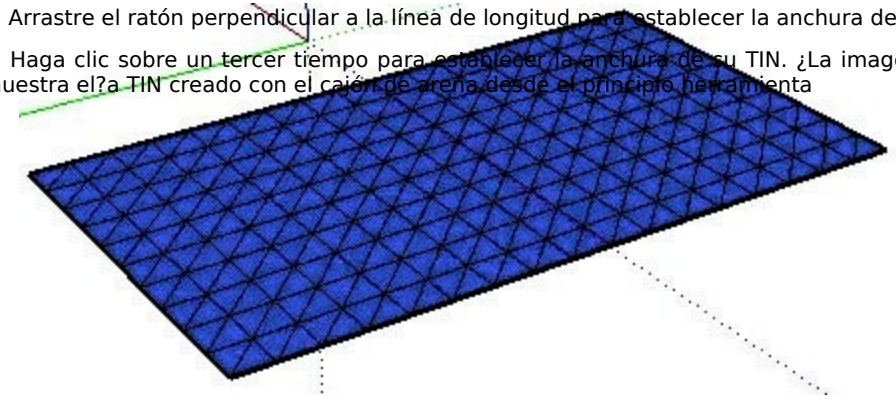
2. El clic para poner el punto de partida de su TIN.

3. Mueva el ratón en la dirección quiere ser la longitud del TIN. ¿Como usted mueve su ratón una línea aparezca con las marcas de funda a un |speci|?espaciamiento de c. El valor de longitud es mostrado con dinamismo en la caja de mando de valor (VCB).

4. Haga clic sobre una segunda vez para establecer la longitud de su TIN.

5. Arrastre el ratón perpendicular a la línea de longitud para establecer la anchura de su TIN.

6. Haga clic sobre un tercer tiempo para establecer la anchura de su TIN. ¿La imagen siguiente muestra el?a TIN creado con el cajón de arena desde el principio herramienta



Nota - el terreno será situado en menos de una entidad de grupo. Usted debe editar o detonar el grupo para ejecutar otras operaciones, tal como alisadura con la herramienta de Smoove, en el TIN.

Especificar precisión se alinea valores

¿El VCB muestra la longitud y anchura de su TIN mientras que está dibujando el A?a TIN. Puede especificar también una longitud de línea y valor de anchura usando el VCB.

Entrar un valor de longitud

¿Especifique una longitud y anchura en el VCB tecleando en la longitud deseada después de poner el punto de partida del?a TIN. SketchUp usará las unidades de documento actuales poniendo si teclea sólo en un valor numérico. Usted puede especificar también o perilla (1'6”) o métrico (3.652m) unidades a cualquier hora, sin consideración alguna las unidades ejemplares tomando forma.

Entrar un valor de anchura

¿Especifique una anchura y anchura en el VCB tecleando en la longitud deseada después de poner la longitud del?a TIN. SketchUp usará las unidades de documento actuales poniendo si teclea sólo en un valor numérico. Usted puede especificar también o perilla (1'6”) o métrico (3.652m) unidades a cualquier hora, sin consideración alguna las unidades ejemplares tomando forma.

Dibujar un Flat TIN por Inference

El cajón de arena desde el principio herramienta usa la máquina de inferencias geométrica sofisticada de SketchUp para ayudarle a poner su terreno en espacio de 3D. Las decisiones de inferencia, hecho por la máquina de inferencias, es mostrado en el área de dibujo como líneas de inferencia y puntos de inferencia. Estas líneas y puntos muestran alineación precisa entre la línea usted son dibujando y la geometría de su modelo. Refiera al tema de máquina de inferencias para información adicional.

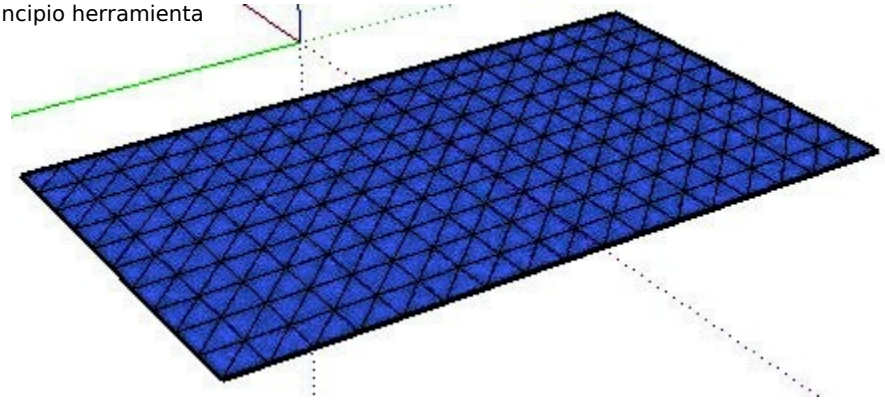
Smoove Tool

La herramienta de Smoove está acostumbrado a esculpir un en vigor TIN por permitir el movimiento vertical de una selección de puntos, filos, o caras y su geometría inmediatamente adyacente. El resultado es una deformación lisa de una superficie triangulada. Active la herramienta de Smoove del menú herramientas.

Esculpir un terreno

Para esculpir un terreno:

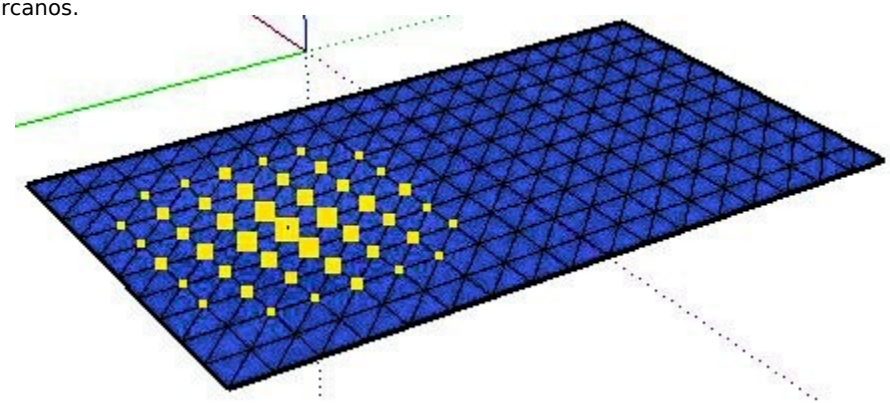
1. Cree, tal como con el cajón de arena desde el principio la herramienta, o la importación un TIN. ¿La imagen siguiente muestra el A?al terreno creado con el cajón de arena desde el principio herramienta



2. Escoja la herramienta de SmooveEl cursor cambia a una flecha.

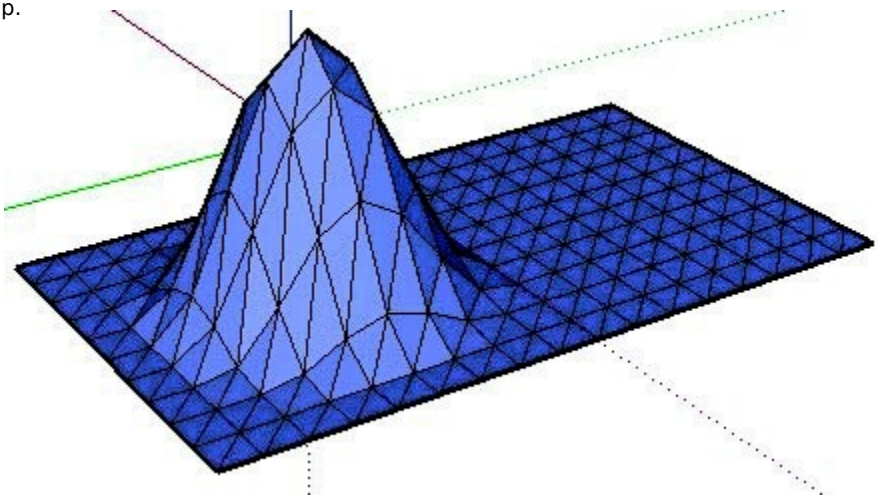
La sugerencia -- alternativa, que puede preseleccionar una serie de puntos, filos, y caras y entonces clic en la herramienta de Smoove para comenzar a una operación de |smoove|.

3. El clic en un punto, afile, o mire dentro del TIN. ¿SketchUp realza todo colindando los |vertices| para ser incluida en la operación de esculpir dentro del |speci| de radio?el ed en el VCB. La imagen siguiente muestra el punto que era escogido (el cuadrado más grande en el centrar) y |vertices| cercanos.



Nota - recuerde ungroup un terreno creado con el cajón de arena desde el principio herramienta antes de usar la herramienta de Smoove

4. Mueva el ratón se levanta o abajo en el vertical (azul) la dirección para esculpir el TIN. El TIN expanda se o el contrato en conformidad. Usted puede representar también valor de compensación en el VCB, tal como 10 ". La imagen siguiente muestra el terreno que se deriven de mover el punto y |vertices| cercanos
up.



Nota - usted puede esculpir en una dirección aparte del vertical teniendo abajo la tecla de mayúsculas al mover el ratón. Sin embargo, esta operación puede resultar en un terreno o terreno no funcional que no puede manipularse en una vía conocida. Esta operación puede ejecutarse sólo mientras que en selección activa (no después del |preselection|).

5. ¿Alise y ablande el TIN para conseguir su?modelo n.

Especificar esculpiendo los valores de radio

SketchUp determina el número de los |vertices| incluido en la operación de esculpir basada en un valor de radio. Los más grandes el radio los mayores |vertices| incluidos en el sculpt. El VCB muestra este radio mientras que está esculpiendo un TIN. Usted puede especificar también un valor de radio mientras que esculpiendo, tal como 10'r, usando el VCB.

¿Sugerencia - preseleccione una serie de puntos, caras, y filos dentro de su TIN para esculpir más |speci|?la c forma tales como cordilleras y bermas.

Especificar un valor de compensación

¿El VCB también |speci|?las ees una compensación mientras que está esculpiendo. Usted puede especificar también un un valor de compensación, tal como 10', usando el VCB.

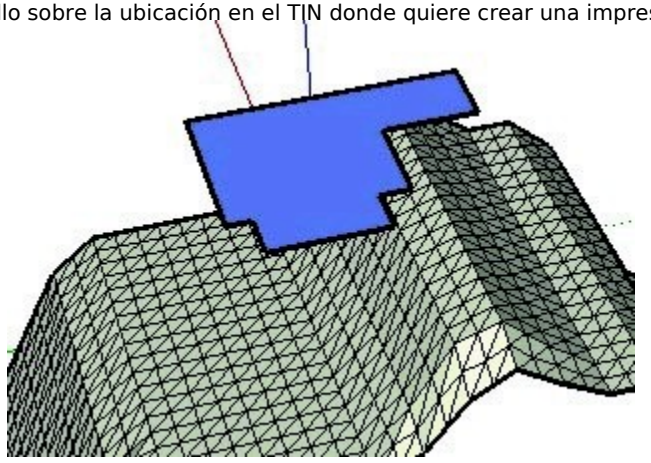
Herramienta de sello

La herramienta de sello está acostumbrado a crear impresiones en un TIN empujando un duplicado de la base de la geometría, tal como una casa, en un TIN. Active la herramienta de sello del menú herramientas.

Crear impresiones de la geometría en un TIN

Para crear una impresión de geometría en un TIN:

1. Cree su TIN, tal como el terreno donde un edificio podrían existir
2. Cree las caras para ser usado como el sello, tales como las caras inferiores del edificio.
3. Mueva el sello sobre la ubicación en el TIN donde quiere crear una impresión.



Nota - el sello puede ser una cara individual, conjunto de selección de caras, un grupo, o un componente.

4. Escoja la herramienta de selloEl cursor cambia a una flecha.
5. El clic en el sello. SketchUp creará una compensación alrededor del sello.
6. (opcionalmente) Ajuste el tamaño de compensación tecleando en un nuevo valor en el VCB.
7. El clic en el TIN.
8. una copia del sello será dentada en el TIN. El cursor estará en la copia del sello permitiendo le para mover el sello, y unió TIN, levante se o abajo.
9. Mueva el ratón para ajustar el sello dentro del TIN.

10. Haga clic sobre cuando se hace ajustando el sello.

11. ¿Alise y ablande el TIN para conseguir su?modelo n.

Nota - la herramienta de sello no trabajará en un grupo o componente que es abierta para edición.

Herramienta de cortina

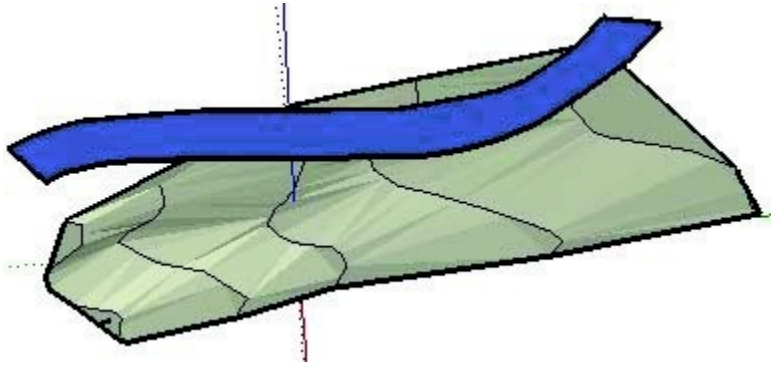
La herramienta de cortina está acostumbrado a proyectar los filos, tales como los edge in un camino, en un terreno. Active la herramienta de cortina del menú herramientas.

Tapizar filos en un TIN

Para tapizar filos en un TIN:

1. Cree, tal como con el cajón de arena desde el principio la herramienta, o la importación un terreno.

2. Cree los filos que quiere plegarse sobre el TIN. ¿Los filos pueden ser en un plano sencillo (?a) y deba situarse en una posición conveniente arriba un TIN. La imagen siguiente muestra que un camino de 2D situara en una posición conveniente sobre A terreno.

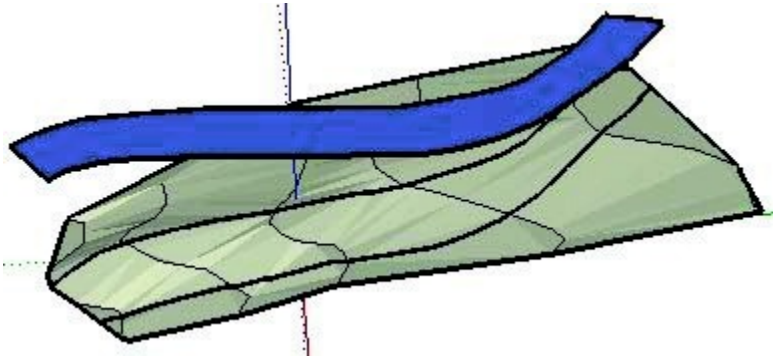


Nota - la herramienta de cortina tapizará sólo los filos rodeando una cara si usted intento para tapizar una cara o serie de caras sobre el TIN.

3. Escoja los filos que quiere plegarse sobre el TIN.

4. Escoja la herramienta de cortinaEl cursor cambia a una flecha.

5. El clic en el TIN para tapizar el escogido aguije el TIN. La imagen siguiente muestra que los filos tapizan sobre el terreno.



Nota - los filos de plegar serán fuera de un grupo o contexto componente si el TIN es encerrado en una cápsula dentro un grupo o componente.

Sugerencia - esta herramienta también trabaja en modo de selección activo para escoger la cortina afile si nada se preselecciona.

Añada herramienta de detalle

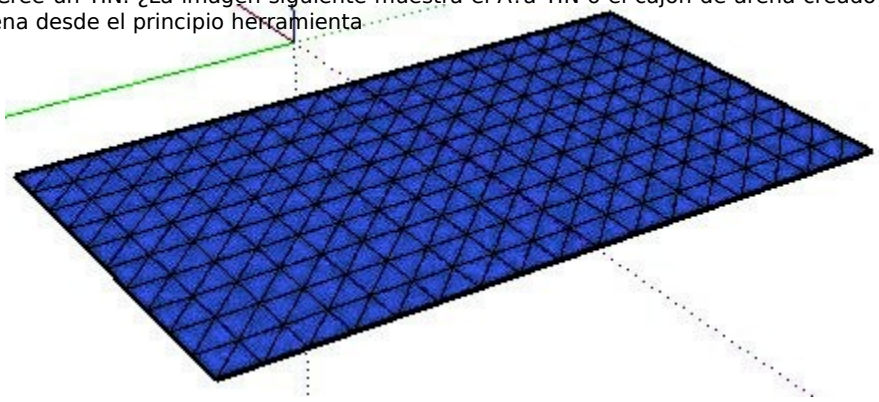
TIN no tienen que consistir de triángulos del mismo tamaño. ¿La herramienta de detalle de Add está acostumbrado a partir triángulos en triángulos adicionales, más pequeños, y haga |modi detallado pequeño?cationes a su TIN. Cualquier clic en su TIN crea nuevos triángulos centraron alrededor de un nuevo vértice que puede manipular. Active el Add detalla herramienta del menú herramientas.

¿Los triángulos más pequeños igualan a un alisador?TIN n. Sin embargo, tener una abundancia de pequeño
triángulos en su destructor también disminuyen ejecución. La herramienta de detalle de Add puede ayudar a lograr un equilibrio razonable entre detalle y ejecución añadir detalle sólo a las áreas del TIN donde se necesita.

Detallar un TIN

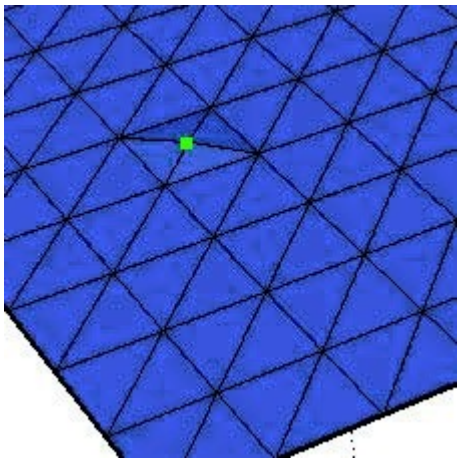
Para detallar un terreno:

1. Cree un TIN. ¿La imagen siguiente muestra el A?a TIN o el cajón de arena creado con el cajón de arena desde el principio herramienta

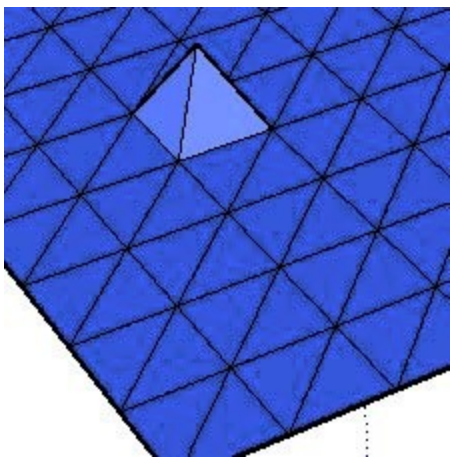


2. Escoja el Add detalla herramientaEl cursor cambia a una flecha.

3. El clic en un punto, afile, o mire dentro del TIN. SketchUp crea un nuevo vértice donde hizo clic sobre con nuevos triángulos la extensión fuera del nuevo vértice. La imagen siguiente se muestra dos triángulos adicionales creado cuando el punto céntrico de una línea era escogido.



4. Mueva su ratón se levanta o hasta ajustar la altura del vértice y los triángulos circundantes. La imagen siguiente muestra los resultantes TIN cuando se disipa el nuevo vértice.



Nota - usted puede teclear también en una distancia de compensación para ajustar la altura del vértice después de hacer clic en un punto, afile, o mire dentro del terreno. Por ejemplo, 10 " levante el nuevo vértice 10 " sobre el terreno de principio.

Nota - usted puede esculpir en una dirección aparte del vertical teniendo abajo la tecla de mayúsculas al mover el ratón. Sin embargo, esta operación puede resultar en terreno no funcional o

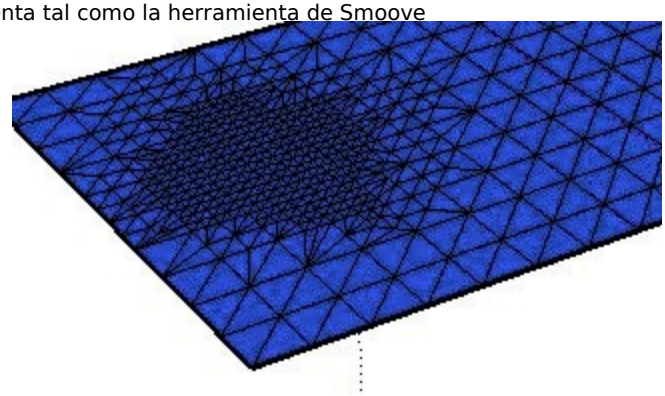
el terreno que no puede manipularse en una vía conocida.

5. Continúe haciendo clic sobre en puntos, filos, o caras (o en el TIN que usted se creaba en paso 3 , o en otras porciones del TIN) para crear triángulos adicionales para la manipulación.

6. ¿Alise y ablande el TIN para conseguir su?superficie n.

Crear áreas lisas

Usted puede preseleccionar una serie de triángulos en su modelo usar la herramienta selecta y entonces use el detalle para dividir esos triángulos para crear un área de alisador. ¿La imagen siguiente muestra el A?a TIN con un conjunto de selección que era detallado dos veces (creando varios triángulos pequeños). Esta área del modelo aparezca muy lisa cuando esculpió, usando una herramienta tal como la herramienta de Smoove



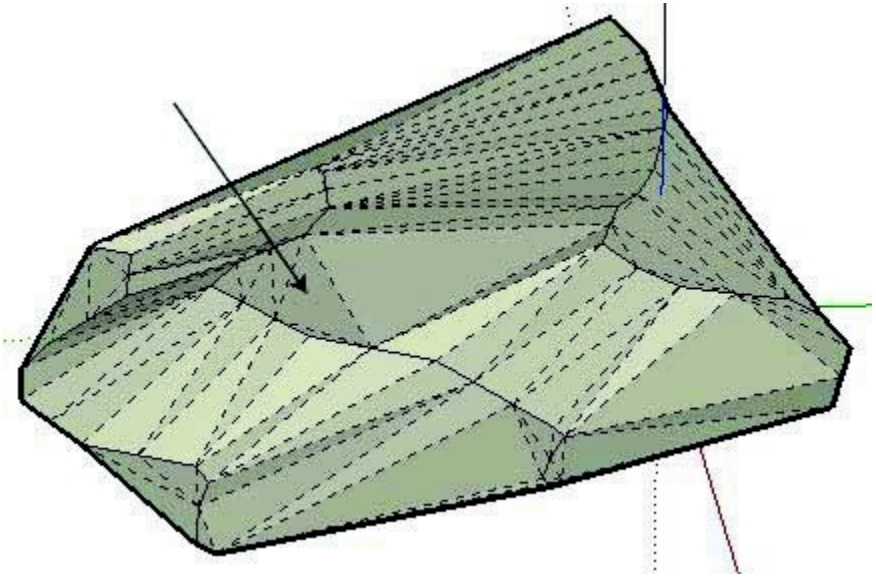
Especificar un valor de compensación

¿El VCB también |speci|?las ees una compensación mientras que está detallando un TIN. Usted puede especificar también un un valor de compensación, tal como 10', usando el VCB.

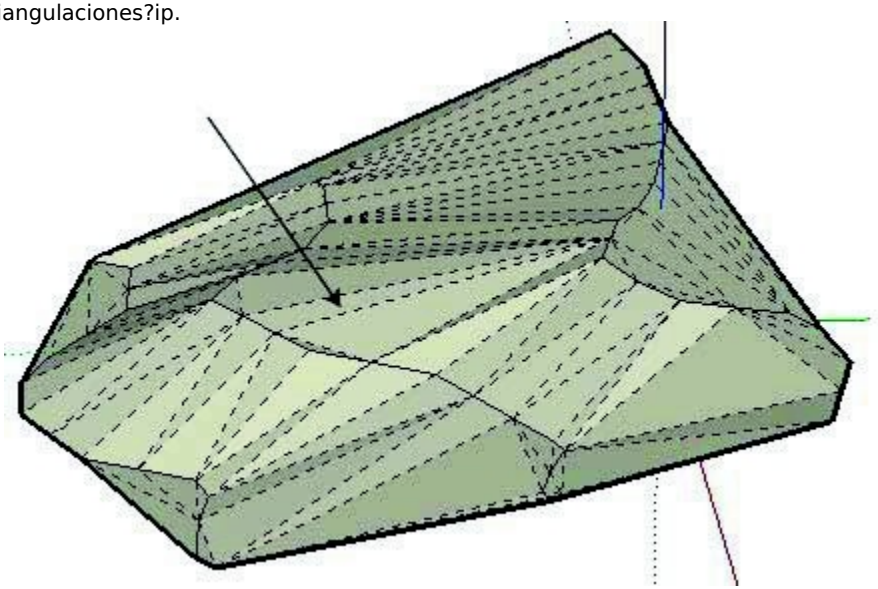
Herramienta cortante petulante

La herramienta cortante petulante está acostumbrado a ajustar manualmente la triangulación para cualquier par de triángulos adyacentes en un TIN. ¿Esta herramienta es útil al quitar?a sitios o mesetas en un terreno generado de curvas de nivel. Active la herramienta cortante petulante del menú herramientas.

La imagen siguiente contiene un terreno con varias triangulaciones opuestas (los triángulos que apuntan enfrente para mutuamente).



Las triangulaciones cuyos lados correr norte y sur crean mesetas en el TIN. ¿La herramienta cortante petulante puede estar acostumbrado a?el ip estas triangulaciones y quitan estas mesetas (creando las inclinaciones). ¿La imagen siguiente muestra terreno con las triangulaciones?ip.



Sugerencia - usted puede ver fácilmente triángulos con triangulación opuesta por mostrando oculto
geometría. Encienda geometría oculta (mire >geometría oculta) para mirar los triángulos en casa
el TIN.

Modificar triangulaciones de TIN

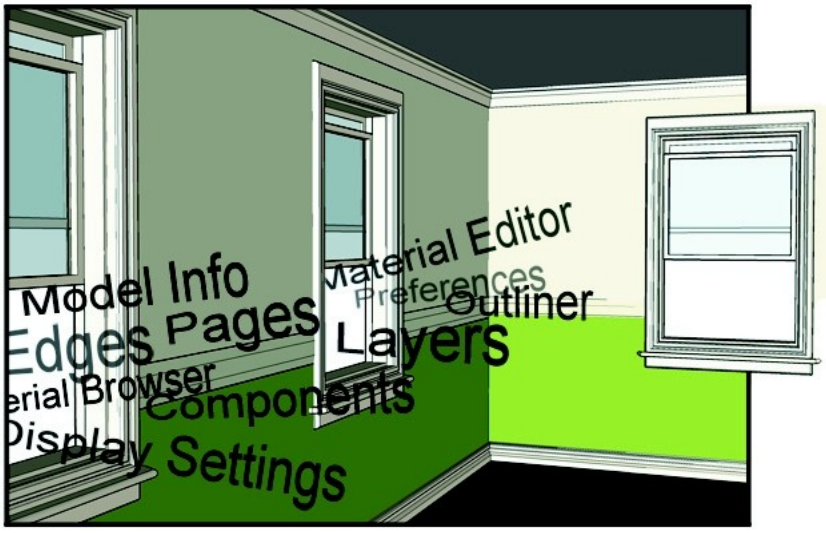
Para modificar triangulaciones de TIN:

1. Cree un TIN que usa una herramienta tal como el cajón de arena de contornear herramienta
2. Escoja la herramienta cortante petulante
3. ¿Mueva el ratón sobre el TIN para realzar filos que pueda ser?ip.
4. ¿El clic en cualquier filo para?el ip el filo a una triangulación opuesta. SketchUp analiza los dos triángulos adyacentes que comparten el filo, quite el escogido lo afile, y reemplace con un filo perpendicular.

Colocaciones y gerentes ejemplares

Esta sección de la guía del usuario cubra el vario modelo tome forma y cajas de diálogos de gerente dentro de SketchUp. Estas cajas de diálogos incluyen el visor componente, preferencias de aplicación, visor material, y exhibición pone cajas de diálogos.

Cada caja de diálogos en esta sección es cubierta en el uerda de que aparezcan dentro del menú ventana.



Caja de diálogos de información ejemplar

¿La caja de diálogos de información ejemplar está acostumbrado a examinar?¿el |gure| varias colocaciones diferentes el |speci|?la c a su SketchUp actual modela. Active la caja de diálogos de información ejemplar del menú ventana.

La caja de diálogos de información ejemplar contiene varios paneles, incluyendo las dimensiones el panel para poner dimensiones globales y las unidades el panel para poner unidades para ser usado en su modelo.

Colores

Los colores el panel están acostumbrado a poner colores implícitos para varios entes en el área de dibujo incluir tiene como valor predefinido cara y afila color. El clic en cualquier del color bien para activar las sacalanzaderas de color y escoger un nuevo color implícito para una entidad.

Geometría

La porción de geometría de los colores el panel contiene colores implícitos para entes geométricos en el área de dibujo

Filos: Los filos la opción están acostumbrado a poner el color implícito para introducen SketchUp. Usted puede forzar que SketchUp use este color para todos los filos (en lugar de un color usted puede haber asignado manualmente) poniendo afile color a todo el mismo en la exhibición pone caja de diálogos.

Frente nominal:La opción delantera nominal está acostumbrado a poner el color implícito para todos los lados delanteros de caras. Los materiales asignaron a caras haga caso de este tomando forma.

Parte posterior nominal:La opción posterior nominal está acostumbrado a poner el color implícito para los lados posteriores de caras. Los materiales asignaron a caras haga caso de este tomando forma.

Rasgos salientes: La opción de rasgos salientes está acostumbrado a poner el color de los rasgos salientes que está acostumbrado a indicar una selección. Use un color que contraste bueno con otros colores en su modelo al escoger un color de rasgos salientes.

Líneas de construcción:La construcción raya la opción está acostumbrado a poner el color de cualquiera construcción raya los entes en su modelo.

Base

Color sólido: La opción de color sólida está acostumbrado a escoger un color para la base entera en el área de dibujo (ambos avente y encalle). Esta opción es comúnmente usada al crear modelos aparte de modelos arquitecturales o geográficos..

Gradiente: La opción descendiente está acostumbrado a escoger colores separados para ambos cielo y planos geométricos. SketchUp mostrará el color de cielo como un gradiente de la subida de horizonte. SketchUp mostrará el color a ras de tierra como un gradiente del horizonte abajo.

Cielo: La opción de cielo está acostumbrado a escoger un color separado para

el cielo. Tierra: La opción a ras de tierra está acostumbrado a escoger un color

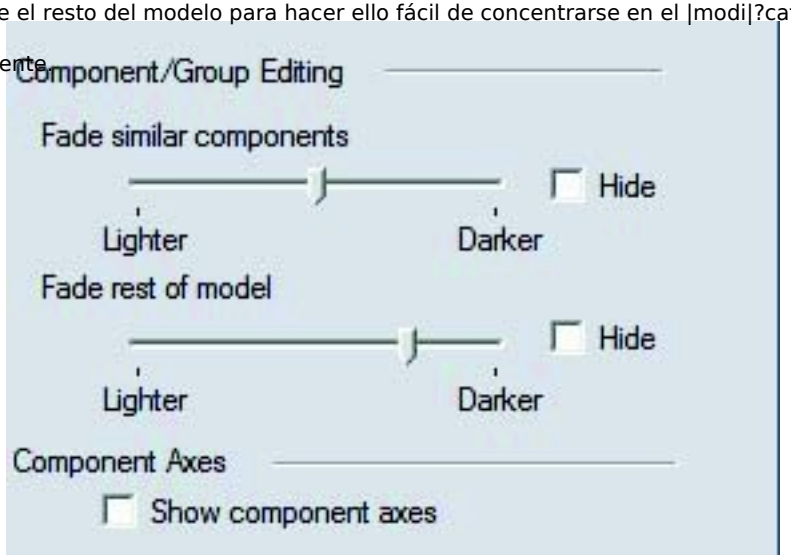
separado para la tierra.

Transparencia: La opción de transparencia está acostumbrado a ajustar el nivel de transparencia para el plano geométrico. Ponga el cursor hacia la izquierda-la mayor parte de la posición para minimizar visibilidad abajo a ras de tierra. Ponga el cursor hacia el derecho-la mayor parte de la posición para aumentar al máximo visibilidad abajo a ras de tierra.

Muestre tierra de abajo:La tierra mostrada de debajo de la opción está acostumbrado a proveer la junta de codillo la exhibición del plano geométrico de unos puntos de vista debajo del horizonte. Haga clic sobre la exhibición encalla de debajo de la caja para ver el plano geométrico cuando su punto de vista es abajo la tierra.

Componentes

Los componentes el panel están acostumbrado a modificar la apariencia visual de su modelo a editar
grupos y componentes. SketchUp permite le para decaer u ocultar otros componentes similares o decaiga
¿o oculte el resto del modelo para hacer ello fácil de concentrarse en el |modi|?cations para el editado
componente.



Decaiga componentes similares

Los componentes similares de Fade opción está acostumbrado a modificar la apariencia de los otros casos visibles del componente que está editando. El clic en la casilla de verificación de piel para ocultar los componentes similar al un está editando. Unclick la casilla de verificación de piel para decaer los componentes similar al un está editando. Puede controlar el grado de desvanecimiento con el cursor adyacente.

Decaiga el resto del modelo

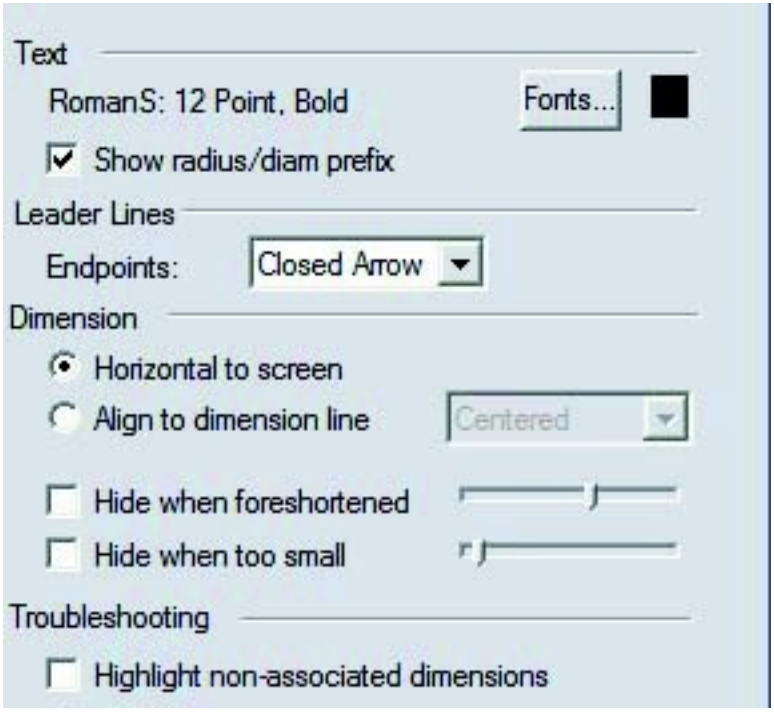
El resto de Fade de opción ejemplar está acostumbrado a modificar la apariencia de las partes de su no relacionado ejemplar al grupo o componente que está editando. El clic en la casilla de verificación de piel para ocultar el resto del modelo al editar un componente. Unclick la casilla de verificación de piel para decaer el resto del modelo mientras que está editando. Puede controlar el grado de desvanecimiento con el cursor adyacente.

Muestre hachas componentes

Los componentes contienen sus propias hachas. Estas hachas pueden ser mostradas u ocultas haciendo clic sobre o unclicking el componente mostrado pode con hacha casilla de verificación.

Dimensiones

Las dimensiones el panel están acostumbrado a cambiar la apariencia y comportamiento de los entes de dimensión en su modelo.



Texto

La porción de texto de las dimensiones el panel está acostumbrado a escoger la fuente usada por los entes de Dimension en el área de dibujo.

Fuentes..: Las fuentes... ¿la opción está acostumbrado a de?el |ne| la fuente para ser usado para todos los entes de dimensión en SketchUp. El clic en las fuentes... el botón para invocar la caja de diálogos de fuente donde puede escoger la fuente, estilo de fuente, y tamaño para sus dimensiones la fuente.

¿Muestre radio / |diam| pre?¿el radio / |diam| de x:The Show pre?¿la casilla de verificación de x está acostumbrado a proveer la junta de codillo la visibilidad de unos “R” y “DIA” pre? las x para todo el radio y dimensiones de diámetro, respectivamente.

Líneas de líder

El líder se alinea pueda tener fin diferente apuntar estilos, tal como una flecha cerrada. Escoja el estilo de punto de fin para todo su fin señalan con el dedo de la gota de Endpoints-abajo lista. Estos estilos son ninguno, tire tajos y reveses, puntee, cerrado y abra

Dimensión

La porción de dimensión de las dimensiones el panel contiene opciones de pantalla implícitas para entes de dimensión.

La horizontal a la pantalla:La horizontal para proteger la opción está acostumbrado a permitir entes de dimensión girar como usted órbita el modelo (siempre enfrentar la cámara de fotografiar).

Alinee a la dimensión alinee se:El Align a dimensión se alinea opción está acostumbrado a permitir entes de dimensión para alinearse a la línea de dimensión en lugar de la cámara de fotografiar. Como usted órbita su modelo, el texto permanecerá alineado con las líneas de dimensión.

Oculte cuando escorzado: El piel cuando escorzó la opción está acostumbrado a permitir entes de dimensión para ocultar cuando se escuerzan.Ue la barra del cursor para poner el ángulo de umbral que causará entes de dimensión para volverse oculto.

Oculte cuando demasiado pequeño:Como su vista aleje más de su modelo, dimensiones aparezca más pequeño y texto queda el mismo tamaño. Este comportamiento puede resultar en un texto de dimensión unclear. El piel cuando opción demasiado pequeña está acostumbrado a ocultar de forma automática dimensiones cuando son duros para leer. Use la barra del cursor para poner el tamaño que causará entes de dimensión para ser oculto.

Localizador de problemas

Las dimensiones de no-|associatied| de rasgos salientes la opción están acostumbrado a asignar un color a dimensiones que son no asociado con los entes en su modelo. Las dimensiones no asociadas son normalmente el resultado de borrar una entidad que estuvieron acostumbrado a calcular una dimensión, tal como un filo.

Archivo

¿El panel de archivo está acostumbrado a examinar?¿el |gure| toma forma relacionado con su SketchUp modelo?¿el le, incluyendo la ubicación del?¿el le (en su?¿el sistema de le), el tamaño, la fecha de último |modi|?¿catión, y versión de SketchUp usado para último |modi|?catión.

General

¿La porción general del panel de archivo contiene la omisión?opciones de le para el modelo actual. ¿La descripción?¿la vejez es los sólos?la vejez que es editar dentro de la sección general.

Ubicación: ¿La ubicación?¿la vejez contiene la ubicación del modelo?¿el le en el?el sistema de le (si ello se ha salvado).

Versión: ¿La versión?la vejez contiene la versión de SketchUp último acostumbre a modificar

el modelo. Tamaño: ¿El tamaño?¿la vejez contiene el tamaño, en |kilobytes|, de los actuales

SketchUp modelo?le.

Descripción: ¿La descripción?la vejez contiene una descripción del modelo. ¿El clic en esto?la vejez para entrar una descripción para su modelo.

¿Rede?la uña del pulgar de |ne| en ahorrar:¿él Rede?la uña del pulgar de |ne| en salvar la opción está acostumbrado a salvar la vista actual del modelo como la representación pequeña del modelo. ¿Esta uña del pulgar es mostrada al examinar por modelos al localizar el A?el le para abrir.

Alineación

Las opciones de alineación están acostumbrado a determinar la alineación del modelo cuando cargó y usado como un componente.

Nota - estas opciones se muestran también cuando crea un componente de un conjunto de selección dentro de SketchUp. ¿Sin embargo, las opciones presentadas durante creación componente pertenecen a componentes que son ya dentro de un modelo mientras que las opciones en la caja de diálogos de información ejemplar pertenecen a un modelo?el le que puede ser cargado como un componente en otro modelo.

La goma para: ¿La goma a la opción está acostumbrado a de?¿el |ne| las superficies donde su? el le puede llegarse entre los tres primeros. Por ejemplo, un modelo de una puerta sólo está pegado a superficies en los planos horizontales.

Apertura de corte:La opción de apertura de corte está acostumbrado a establecer si su modelo será capaz de penetrar una cara, así creando una apertura, cuando usado como un componente. El modelo cortará la cara al que es anexo al perímetro del modelo.

Siempre enfrente cámara de fotografiar:No La enfrente la opción de cámara de fotografiar está acostumbrado a tratar el modelo como
sin embargo era un componente de 2D forzando el modelo para siempre enfrentar delantero cuando cargado como un componente. Esta opción aumenta ejecución por eliminando el necesite rendir el componente como una forma de 3D.

Ubicación

El panel de ubicación está acostumbrado a especificar una ubicación para su modelo basado en la ciudad principal la más cercana. Esta opción es útil para determinar sombreado exacto de modelos arquitecturales y geográficos.

Ubicación geográfica

Las opciones de ubicación geográficas están acostumbrado a asignar una ubicación geográfica a su modelo.

País: La caja de lista rural está acostumbrado a asignar un país de origen para su modelo. Escoja el país de la gota-abajo caja de lista.

Ubicación: La caja de lista de ubicación está acostumbrado a asignar una ciudad de origen para su modelo. Escoja una ciudad de la gota-abajo caja de lista.

Ubicación a la medida...:La caja de diálogos de ubicación a la medida está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de ubicación a la medida establecida. Esta caja de diálogos le permite entrar manualmente las ubicación, latitud, longitud, rurales, y Timezone para cualquiera ubicación geográfica que es no ya en el campo o la ubicación caiga-abajo cajas de lista.

Orientación solar

Las opciones de orientación solares están acostumbrado a poner el camino del sol en relación con las hachas.

Ángulo norteño:El ángulo norteño está acostumbrado a establecer el camino del solEste, oeste, y sur pueden computarse por entrar un ángulo norteño (0.0 en defecto para un modelo cuyas caras se alinean directamente a las hachas). Entre un nuevo norte dobla en ángulo si su norte es en ángulo a su modelo. O, para determinar un ángulo norteño menos preciso usando el botón selecto:

1. El clic en el botón selecto. El cursor cambia a un cruz dentro de un círculo.

2. Ponga el centro del cruz al origen del ángulo norteño (normalmente las hachas el origen)

3. Haga clic sobre el botón izquierdo del ratón.

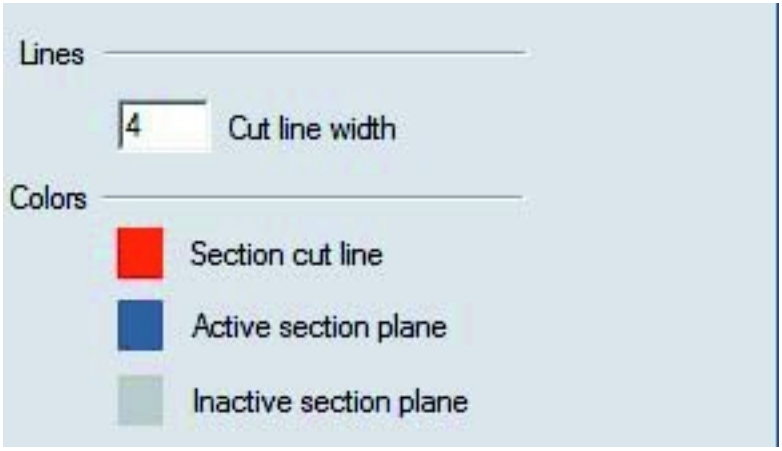
4. Arrastre el cursor lejos del origen en el norte la dirección

5. Haga clic de nuevo para establecer el nuevo ángulo norteño.

La exhibición en modelo:La exhibición en opciones ejemplares realza el ángulo norteño en naranja.

Planos de sección

Los planos de sección eligen jurado esté acostumbrado a cambiar la apariencia y comportamiento de la sección allanan los entes en su modelo.



Líneas

¿La opción de anchura de línea de corte está acostumbrado a de?grosor nacida (en pixeles) de todo cortan las líneas en el activo plano de sección. El tipo en un número o clic en las de arriba abajo flechas para modificar la línea de corte anchura.

Colores

Los colores las opciones están acostumbrado a establecer colores para la sección corte línea, la sección activa planee, e inactivo sección planea. Vea las secciones el tema para más información.

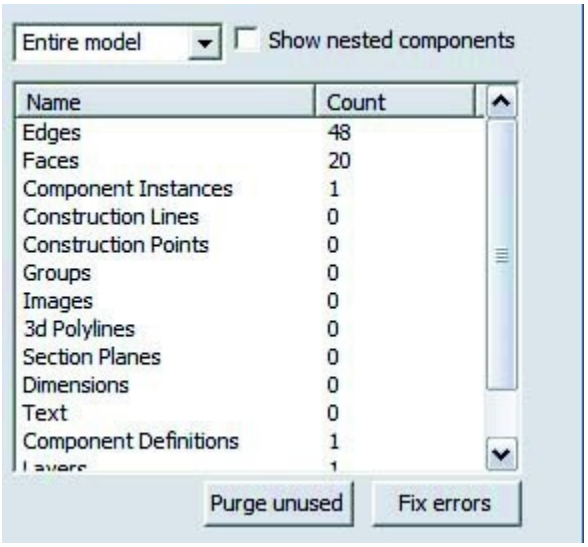
Línea de corte de sección:¿La sección corta la opción de línea está acostumbrado a de?el |ne| el color para la sección activa la sección de plano rebana línea.

Plano de sección activo:¿La sección activa allana la opción está acostumbrado a de?el |ne| el color para el corrientemente activo (realzó) la sección allana entidad.

Plano de sección inactivo:¿La sección inactiva allana la opción está acostumbrado a de?el |ne| el color para el corrientemente inactivo (unhighlighted) la sección allana los entes en su modelo.

Estadísticas

El panel de estadísticas está acostumbrado a localizar los asuntos de ejecución en SketchUp. ¿Este panel muestra información sobre el tipo y número de elementos de dibujo en su modelo y le permite para ejecutar el |veri|?cationes en su modelo.



Modelo entero y componentes

Las opciones de modelo y componentes enteras en la gota-abajo caja de lista permite le a la palanca acodada entre mostrar estadísticas para su modelo entero y mostrando las estadísticas relacionadas sólo a componentes. Los componentes la opción son útiles para generar un lote del número de ciertos componentes usado en su modelo (tal como el número de una parte particular en una asamblea).

Muestre componentes anidados

La exhibición envolvió los componentes opción está acostumbrado a incluir elementos individuales dentro de componentes situados en los totales de estadísticas.

Purgue no usado

¿La opción de la purga no usado está acostumbrado a quitar cualesquiera componentes, materiales no usado, objetos de imagen, acoda, y otra información extraña de su?le.

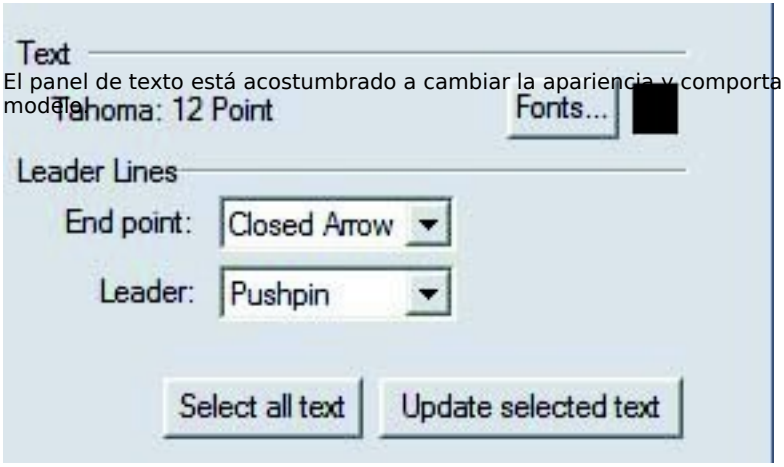
Fije problemas

¿Los problemas de apuro la opción está acostumbrado a?los asuntos menores del |nd| con su modelo de SketchUp debido a el
¿en?nite ?el |exibility| que SketchUp proporciona al diseñar en 3D.Haga clic sobre los problemas de apuro el botón
¿para examinar su modele, y anuncie y?la x cualesquiera problemas. Esta opción verifica para varios casos,
incluyendo :

- las caras deslindadas por filos correctamente unidos.
- los |vertices| de caras están en el mismo plano.
- los filos al deslindar una cara son en el mismo componente.
- las caras no tienen tamaño de área de cero.
- puntos de principio y fin de un filo no son el mismo.

¿Nota - el problema verificando ejecute también de forma automática (si volvió en dentro del panel general de las preferencias de aplicación la caja de diálogos) cuando el A?el le está cargado, manualmente salvado, o de forma automática salvó (usando el auto de SketchUp-salve la característica). Refiera al artículo de menú Save en el menú archivo o el auto-salve característica en el panel general de las preferencias de aplicación la caja de diálogos para información adicional.

Texto



El panel de texto está acostumbrado a cambiar la apariencia y comportamiento de los entes de texto en su modelo.

Texto

La porción de texto del panel de texto está acostumbrado a escoger la fuente usada por los entes de Text en el dibujo área.

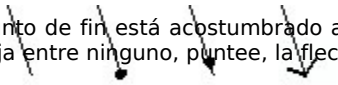
Fuentes..: Las fuentes... ¿la opción está acostumbrado a de?el |ne| la fuente para ser usado para todos los entes de dimensión en SketchUp. El clic en las fuentes... el botón para invocar la caja de diálogos de fuente donde puede escoger la fuente, estilo de fuente, y tamaño para sus dimensiones la fuente.

Color de texto implícito:Escoja el color de exhibición para cualesquiera entes de texto unpaintedes. (esos pintado
con el material implícito.) Si pinta una entidad de texto, cargará con el color material que usted especifica
en vez.

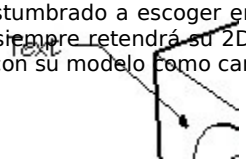
Líneas de líder

El líder raya opciones está acostumbrado a identificar el tipo de líder alinee se usó con Text.El texto no podría o no podría tener las líneas de líder.

Punto de fin: La opción de punto de fin está acostumbrado a escoger el tipo de punto de fin para la línea de líder. Escoja entre ninguno, puntee, la flecha cerrado, y flecha abierta.



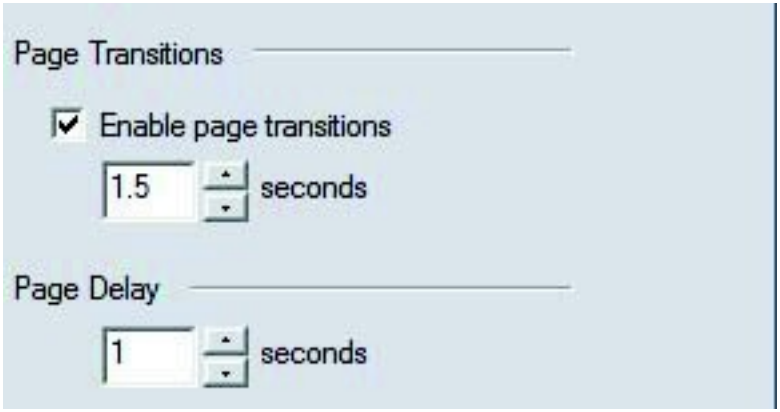
Líder: La opción de líder está acostumbrado a escoger entre la vista basado en y líder de crusillo teclea. una vista basó en el líder siempre retendrá su 2D protege orientación. un líder de crusillo es alineado en 3D espacie, y gire con su modelo como cambia su vista.



La actualización escogió texto:él actualiza escogió la opción de texto aplica la corriente tome forma para escogió cualquier el texto se opone.

Tourguide

El panel de Tourguide está acostumbrado a poner propiedades para |slideshows| de Tourguide.



Folie transiciones

Las transiciones de página las opciones están acostumbrado a determinar la cantidad del tiempo que ello toma a la transición de una página en el Tourguide a otra página. El clic en las transiciones de página de Enable la casilla de verificación para habilitar las transiciones de página. Entre el número de segundos que debe transpirar antes del próximo
la página aparece.

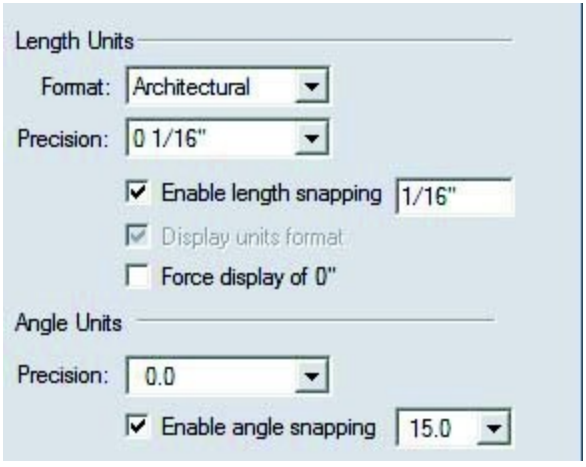
Demora de página

La opción de demora de página está acostumbrado a determinar la cantidad de cronometre Tourguide gastará en cada página antes de la transición a otra página. Entre el número de segundos que debe transpirar antes de la transición empieza a otra página.

Unidades

Las unidades el panel están acostumbrado a poner omisiones para medidas de unidad lineales y angulares.

Nota - puede hacer caso de las unidades implícitas que usan el VCB para trabajar en unidades diferentes simultáneamente.



Unidades de longitud

Las unidades de longitud las opciones están acostumbrado a poner las unidades implícitas para su modelo.

Formato: La opción de formato está acostumbrado a poner el tipo de las unidades mostradas para medidas, dimensiones, y dentro del VCB. Exhibición arquitectural como pies y pulgadas. El decimal muestra unidades decimales, incluyendo pulgadas, pies, milímetros, centímetros, y metros. Diseñar pies de exhibición y las unidades decimales de pies, y unidades fraccionarias muestran pulgadas sólo fraccionarias.

Nota - las unidades fraccionarias se usan primariamente por trabajadores de madera en los EE.UU..

Precisión: La opción de precisión está acostumbrado a poner la precisión para mostrar unidades. La precisión de unidad arquitectural puede ponerse de 1” a 1/64”. La precisión de unidad decimal puede ponerse en números de lugares decimales más allá del cero para cualesquiera de estas unidades. usuarios de SketchUp de trabajo en métrico deba usar la colocación de unidad decimal. La precisión de unidad de ingeniería puede ponerse en lugares decimales más allá del cero.

Habilite la longitud saltadizo:¿La longitud de Enable saltadizo opción está acostumbrado a morder líneas y otros entes al |speci|?el ed clasificó según el tamaño incrementos. La longitud mordisca sin hacer presa pueda ser el |overridden| entrando valores exactos en el VCB, o por usando cualquier de las funciones intermedias de SketchUp. ¿Representa la longitud rápida en el texto? ¿la vejez para tener estallido de SketchUp al |speci|?incrementos de c al dibujar.

Nota - SketchUp no tiene una rejilla muerde la opción similar a otras aplicaciones CAD.

Muestre formato de unidades:Las unidades de exhibición el formato están acostumbrado a suprimir la exhibición de marcadores de unidad tal como el doble cita (“) para pulgadas.

Fuerce la exhibición de 0”:La exhibición de fuerza de 0” está acostumbrado a mostrar 0” en unidades arquitecturales cuando
no existe ningunas pulgadas en la medida. Ordinariamente, las pulgadas podrían suprimirse en este caso.
Por ejemplo, una medida de tres pies en longitud lea como 3'0” con este tomando forma habilitado.

Doble en ángulo unidades

¿Las unidades de ángulo las opciones está acostumbrado a de?|ne| cómo unidades son mostradas para medidas angulares

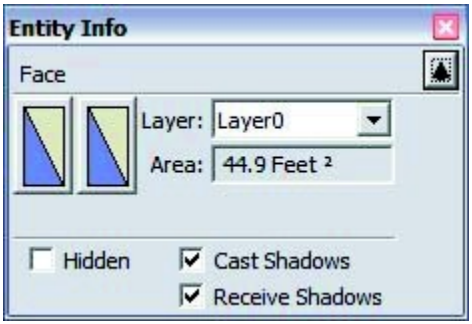
Precisión: La opción de precisión está acostumbrado a poner el uso de unidades de grado decimales para un nivel de la precisión de 0 (ningunos lugares decimales) o 0.0 (un decimal ponga) para mayor exactitud.

Habilite el ángulo saltadizo:¿El ángulo de Enable saltadizo opción está acostumbrado a habilitar saltadiza el |speci|?el incremento de ed al usar el transportador o haga girar herramienta¿Mueva su cursor dentro del transportador para mordiscar sin hacer presa al |speci|?el incremento de ed al usar estas herramientas. Usted verá la funda marca correspondiendo a su ángulo rápido en el transportador.

Ángulo rápido:La opción de ángulo rápida está acostumbrado a escoger el incremento rápido para medidas y rotaciones angulares.

Caja de diálogos de información de entidad

La caja de diálogos de información de entidad muestra la información sobre escogió entes, y le permita para mirar y cambiar sus propiedades. La caja de diálogos de información de entidad es sensitiva del contexto, y contenga opciones diferentes como escoge entes diferentes en su modelo. Active la caja de diálogos de información de entidad de o el menú ventana o por un menú de contexto.



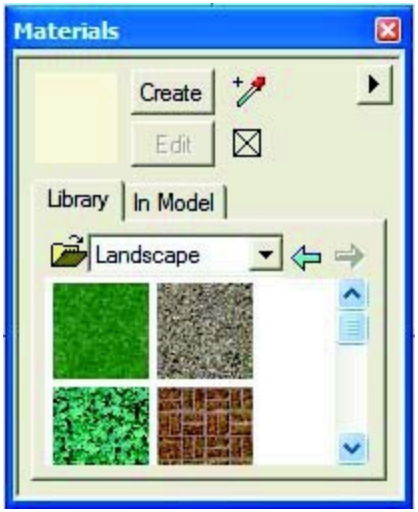
Propiedades de información de entidad para cada tipo de la entidad son descritas en detalle dentro de cada entidad en esta sección.

Flecha de detalles

El clic en la flecha en la porción de derecho superior de la caja de diálogos de información de entidad para mostrar u ocultar detalles de información de entidad adicionales.

Visor material

¿SketchUp contiene una biblioteca de |prede|?los materiales de Eduardito que puede aplicarse a caras en su modelo. El visor material está acostumbrado a organizar materiales y colores en biblioteca y escoger y para aplicar materiales a su modelo.



Aplicar materiales y colores

Existe métodos múltiples para aplicar un material a los entes en su modelo. Para aplicar materiales usando la herramienta de cubo de pintura:

1. Escoja la herramienta de cubo de pinturaEl cursor cambiará a un cubo de pintura. Los materiales el visor abrirán.

2. El clic en la lengüeta de biblioteca.

3. Establezca y haga clic en una biblioteca material dentro de la gota-abajo lista.

4. El clic en el material o color quiere usar.

5. Arrastre el cursor de cubo de pintura sobre los entes escogidos.

6. El clic en los entes escogidos para aplicar el color o material.

Nota - asegure que el sombrado con texturas muestre el estilo es escogido para ver los materiales que se ha aplicado a los entes.

Opciones de visor de materiales

Muestra material activa

La muestra material activa contiene el material que es corrientemente activo y pueda pintarse en un modelo. El clic en esta muestra para activar de forma automática la herramienta de cubo de pintura para pintar el material.

Controles para manipular materiales

Los controles para manipular materiales es el derecho de la muestra material activa. Estos controles le permiten para crear nuevos materiales, materiales de edición, y materiales de muestra.

Cree botón:El botón Create está acostumbrado a mezclar nuevos materiales usando el

editor material. Botón Edit:El botón Edit está acostumbrado a editar materiales en vigor

usando el editor material.

Botón Material de muestra:El botón Material de muestra, apareciendo como una cuentagotas de ojo, están acostumbrado a probar y repintar materiales apareciendo en su modelo. Vea la herramienta de cubo de pintura para información adicional.

Lengüeta de biblioteca:¿SketchUp contiene una biblioteca de |prede|?materiales de Eduardito y color. Estos materiales son agrupados en categorías en la lengüeta de biblioteca debajo de la muestra material activa. Escoja la categoría de material usted quiere usar de la gota-abajo lista de bibliotecas materiales. O, use las flechas delanteras y hacia atrás junto a la lista de aparición súbita para poner rápidamente delantero y hacia atrás por su escogió previamente el material se agrupa.

En lengüeta ejemplar:El visor material contiene una biblioteca material especial llamó en el modelo conteniendo todos los materiales corrientemente usados en su modelo. Los contenidos de esta biblioteca son generados de forma automática como añade materiales a su modelo de SketchUp.

Escoja los que están en el poder modelan lengüeta de los materiales el visor para mirar todos los materiales en su modelo.

Borrar materiales

¿Los materiales añadidos a su modelo son guardados dentro del modelo .skp?le. ¿un material con único coloree la información es muy pequeña, pero materiales con texturas pueden conseguir bastante grandes, en dependencia del?el tamaño de le de su textura. ¿Por lo tanto, ello es sugerir usted borra materiales no usado de los que están en el poder modele lengüeta para minimizar el tamaño de su modelo?le. Para borrar un material:

1. El clic en los que están en el poder modela lengüeta en los materiales el visor. Las uñas del pulgar de todos los materiales que se han pintado dentro de su modelo se muestran. Los materiales que son corrientemente usados en su modelo tienen un triángulo pequeño en la esquina derecha inferior de su uña del pulgar.

2. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el material quiere borrar para mostrar el menú de contexto del material.

3. Escoja borre del menú de contexto. una caja de diálogos aparecerá si está borrando un material que es corrientemente usado en su modelo.

4. (opcional) Haga clic sobre Yes para borrar el material y reemplazarlo con el material

implícito. Alternativa:

1. El clic en los detalles el menú (la flecha en la esquina de mano de derecho superior de los que están en el poder modela el panel).

2. Escoja la purga no acostumbrado a purgan todos los materiales no usado de los que están en el poder modele lengüeta

Calcular el área material superficial

SketchUp le permite para calcular un área superficial total cubierta por un material particular. Esta característica es útil al determinar la cantidad real de costos materiales para una porción de su modelo. ¿Para calcular un área superficial cubierta por un |speci|?el material de c en su modelo:

1. Escoja los que están en el poder modelan la lengüeta de los materiales el visor.

2. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el material cuyo uso que quiere hacer cálculos. El área usada por ese material es mostrada en las unidades designadas en las unidades el panel de la caja de diálogos de información ejemplar.

¿Escogiendo todos los entes con un Speci?material de c

¿Esta habilidad para escoger todos los entes con un |speci|?el material de c es útil si usted quiere aplicar un nuevo material a todos los artículos conteniendo que el material. ¿Para escoger todos los entes con un |speci|?material de c:

1. Escoja los que están en el poder modelan la lengüeta de los materiales el visor.

2. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el material cuyos entes pintados correspondientes quiere escoger y escoger selecto. ¿Todos los entes que tienen el |identi|?el material de ed es escogido en el área de dibujo.

3. (opcional) Localice un nuevo material para aplicarse a estos entes.

4. (opcional) Pinte el nuevo material en los entes escogidos.

Añadir materiales a una biblioteca

Para añadir un material a la biblioteca actual:

1. Escoja los que están en el poder modelan la lengüeta de los materiales el visor.

2. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el material usted quiera sumar y escoja aumente biblioteca. El material es añadido a la biblioteca corrientemente mostrada en la lengüeta de biblioteca

Nota - usted será preguntar salvar la biblioteca corrientemente mostrada cuando se cambia a otros materiales la biblioteca en los materiales el visor. ¿Hace clic sobre el sí botón para salvar el |modi|?cationes a los materiales corrientemente mostrados la biblioteca.

Copia de biblioteca de actualización

¿Sketchup permite le para modificar fácilmente materiales en la biblioteca y actualice la copia de biblioteca con el |modi|?materiales de ed. Para actualizar un material en la biblioteca:

1. Escoja los que están en el poder modelan la lengüeta de los materiales la paleta.

2. Golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en un material que está corrientemente en uno de los materiales las bibliotecas. O, dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el material y escoja el artículo de menú edición. El editor material es mostrado.

3. Modifique el material usando el editor material. Vea el editor material para información adicional. ¿Cualesquiera cambios que se hace el material son con referencia a?el |ected| a lo largo de su modelo.

4. Cierre el editor material.

5. ¿Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el |modi|?el material de ed en los que están en el poder modela lengüeta y escoja actualice copia de biblioteca para actualizar el material correspondiente en los materiales la biblioteca.

Nota - usted será preguntar salvar la biblioteca corrientemente mostrada cuando se cambia a otros materiales la biblioteca en los materiales el visor. ¿Hace clic sobre el sí botón para salvar el |modi|?cationes a los materiales corrientemente mostrados la biblioteca.

Menú detalles

El clic a la derecha la flecha en la esquina de la mano derecha superior del visor material para invocar
menú de aparición súbita de detalles. Este menú permite usted ejecutar funciones relacionadas materiales adicionales. Los artículos de menú de detalle siguientes podrían aparecer en o ambas en modelo o materiales biblioteca detalla menúes.

Muestre tamaños (imagenes pequeñas, imagenes de medios, imagenes grandes, biblioteca faltan)

Las imagenes pequeñas de los materiales pueden aparecer en tamaños diferentes. El clic en el menú detalles y pequeño, medio, o grande selecto para redimensionar las imagenes pequeñas. La omisión de biblioteca pone las imagenes pequeñas al tamaño ahorraron dentro de los materiales la biblioteca.

Material de inserción

La inserción material artículo de menú está acostumbrado a insertar el material corrientemente activo (en la muestra material) a la biblioteca corrientemente material mostrada.

Purgue no usado

Permite le purgar materiales no usado de su en paleta ejemplar. Los objetos pintados con el el material apartado vuelve sobre el material implícito y el material escogido se purgará del modelo.

Biblioteca clara...

Para aclarar todos los materiales fuera de una biblioteca, haga clic en el menú detalles y biblioteca de claro selecta...

Biblioteca abierta...

¿Para abrir una biblioteca en el?sistema de le, haga clic en el menú detalles y biblioteca de claro selecta...

Combine biblioteca...

Para fusionarse con todos los materiales de otra biblioteca, haga clic en el menú detalles y escoja combine biblioteca...

La clase de nombre

Sketchup clasifica colores en una biblioteca por color. Para clasificar colores en una biblioteca de nombre, haga clic en el menú detalles y clase selecta de nombre..

Salvar bibliotecas (ahorre, ahorre como.., Ahorre como la biblioteca)

El Save y ahorre como los artículos de menú le permiten para actualizar y ahorrar el exterior cambia cualquier hizo a su biblioteca. El Save como el artículo de menú biblioteca permite le para crear una nueva biblioteca de los materiales corrientemente en los que están en el poder modele lengüeta.

Editor material

El editor material está acostumbrado a crear o editar materiales. Active los materiales editor haciendo clic en el Create o los artículos y botones del menú Edit en el visor material, o escogiendo editor material del menú ventana.

Sugerencia - golpear dos veces la tecla del Ratón sobre en una uña del pulgar material también abre los materiales el editor.

Materiales de edición

Los cambios hecho un material aplique se de forma automática a los entes en el modelo pintado con ese material. Este comportamiento le permite para experimentar interactiva con las variaciones de color en su modelo. Para editar un material:

1. Escoja la uña del pulgar del material a la edición de los que están en el poder modela la lengüeta de los materiales el visor.

2. Haga clic sobre el botón Edit para abrir el editor material. El editor material es mostrado con la muestra material.

3. Use las sacalanzaderas de color para cambiar el color del material. Vea las sacalanzaderas de color para información adicional.

4. Modifique el nombre, imagen de textura, anchura, y altura como deseó. Refiera a los materiales siguientes la sección de opciones de editor para información adicional.

5. Haga clic sobre el botón cercano al fondo del editor material cuando se hace editar un material.

Nota - escoja la edición > desate artículo de menú para revertir de vuelta a un material previo si se equivoca mientras que está editando un material.

Opciones de editor materiales

La parte superior-tercero del editor material está acostumbrado a aplicar un nuevo color al material. Los medios tercero del editor material está acostumbrado a aplicar una nueva textura al material. ¿El?n tercero del editor material está acostumbrado a controlar la transparencia del material.

Nombre material

El nombre material es el nombre del material corrientemente ser editando o se creaba. ¿Esto?la vejez aparece en la esquina manual izquierda superior del editor material.

Material

La muestra material contiene una muestra del material. ¿Esto?la vejez aparece debajo del nombre material

Material de muestra

El botón Material de muestra, apareciendo como una cuentagotas de ojo, están acostumbrado a probar y repintar materiales apareciendo en su modelo. Vea la herramienta de cubo de pintura para información adicional.

Coloree sacalanzaderas

Las sacalanzaderas de color caiga-abajo lista está acostumbrado a escoger entre el RGB, (azul verde rojo) HSL, (ligereza de saturación de color) HSB, y rueda de color colorea sacalanzaderas. Las sacalanzaderas de color la lista es el derecho de la muestra material. Vea las sacalanzaderas de color para más información.

Desate los cambios de color

Los cambios de color de Undo abotonan esté acostumbrado a retornar el color material para el un usado en el comienzo de la sesión de edición. Este botón es el derecho de las sacalanzaderas de color caiga-abajo lista.

Case el color del objeto en modelo

El color de partido del objeto en botón Model, apareciendo como una cuentagotas de ojo con un cuadrado a su sugerencia, esté acostumbrado a probar y aplicar el color de un material de una entidad en el dibujo para el material corrientemente editado. El clic en una entidad pintada en su modelo con en el color de partido del objeto en cursor ejemplar para probar y aplicar que el color para el material corrientemente editado.

El color de partido de muestra de biblioteca

El color de partido de la muestra de biblioteca está acostumbrado a escoger y aplicar un color de otro material en la biblioteca material para el material corrientemente editado.

Imagen de textura de uso

La textura de uso imagina el |checkbox| está acostumbrado a proveer la junta de codillo el uso de una textura en el material. ¿Verificar la textura de uso imagina la caja muestra el A?el le abre el diálogo para usted para escoger una imagen de textura tales como unos .jpg, .gif u otro formato de archivo de cuadro. ¿Unchecking el |speci| de caja?las ees que ya no quiere usar una textura y borre su textura tomando forma. ¿Note que con referencia a comprobación el |checkbox| de textura de uso no restaurará una colocación de imagen previa, pero en vez impulsa le para escoger una nueva imagen?le.

Archivo Texture

¿El archivo Texture?¿la vejez está acostumbrado a especificar la imagen de textura?le. ¿Puede arrastrar la imagen?¿la lesbiana en la caja o clic en el?¿el le abre el icono hacia la derecha para?¿|nd| y claro una imagen?le.

Restablezca color

¿El botón Color de Reset está acostumbrado a restablecer el color del material al color original en la imagen?le.

Colorize

La casilla de verificación de Colorize está acostumbrado a cerrar todos los colores a lo largo de la imagen al mismo color. ¿Esta opción es útil para?la lesbiana que es no mostrando colores apropiados.

Dimensiones

Las dimensiones las opciones están acostumbrado a especificar las dimensiones de la imagen de textura como aparece en su material de SketchUp. ¿Estas opciones no afectan la imagen original?el le mismo, pero pese la textura. Las flechas horizontales y verticales son un botón que le permiten para restablecer a las colocaciones de anchura y altura previas.

Cierre se/abra proporción dimensional

¿La cerradura/abra la proporción dimensional está acostumbrado a cerrar el aspecto actual tal cambio a la altura es de forma automática con referencia a?el |ected| por ese cambio a la anchura (para mantener la proporción dimensional). Las flechas horizontales y verticales son un botón que le permiten para restablecer al anchura / altura previo toma forma.

Opacidad

El cursor de opacidad está acostumbrado a ajustar la cantidad de transparencia en el material ser editando. Mueva el cursor hacia la izquierda para hacer el material más transparente. Mueva el cursor se endereza para hacer el material más opaco. ¿Alternativa, represente un número de 0 a 100 (0 ser enteramente transparente) en la opacidad?vejez.

Sume

Este botón añadirá el material apareciendo en la muestra material a los que están en el poder modele la sección del visor material.

Edición

El botón de edición pone el editor para editar los materiales interactiva. Este botón es sólo disponible cuando está en el modo de create y que tiene sólo escogió un material que es ya en el modelo.

Crie en un archivo Image como un material de textura

¿Para especificar una imagen?el le para usar como un material de textura:

1. ¿Hace clic sobre el botón abierto hacia la derecha de la imagen?cuadro de texto de le. Los objetos personales imaginan la caja de diálogos aparece.

2. ¿Localice la imagen en su?sistema de le.

3. Haga clic sobre el botón abierto.

Visor componente

¿El visor componente está acostumbrado a los entes componentes del caso del componente de?|nitions|, incluyendo esos componentes que crea y una variedad de componentes pre-fabricados que puede usar en sus modelos. ¿SketchUp añade los componentes de?los |nitions| para los componentes que crea a los que están en el poder modelan la biblioteca, que es una de las bibliotecas en la gota-abajo lista de bibliotecas componentes en SketchUp. Active el visor componente del menú ventana.

¿Nota - vea componente de?|nitions| y casos para información adicional.

Encontrar un componente

¿Existe varias vías para?componentes de |nd| dentro de la biblioteca componente. Éstos incluyen los botones hacia atrás y delanteros, el botón domestico, y la lista de biblioteca componente.

Hacia atrás y adelante

El clic en las flechas delanteras y posteriores para navegar delantero y posterior por las bibliotecas previamente examinadas componentes.

Inicio

El clic en el icono formado como una casa para navegar a los que están en el poder modela biblioteca componente. Esta biblioteca contiene todos los componentes dentro del modelo actual.

Lista de biblioteca componente

Escoja una de las bibliotecas componentes de la caja de lista de biblioteca componente para navegar a la biblioteca. ¿La lista de biblioteca componente representa una serie de directorios en el?sistema de le donde componentes son almacenados.

Insertar un componente

Los componentes pueden ser insertados de cualquiera biblioteca componente en su modelo dentro del área de dibujo. Para insertar un componente en su área de dibujo:

1. El clic en el componente en el visor componente.

2. Mueva el ratón a la ubicación en el área de dibujo donde quiere poner el componente. El cursor cambia a la herramienta de movimiento

Nota - la herramienta de movimiento se normalmente anclará al origen de las hachas del componente (llamó también la inserción señale con el dedo). Para ver el origen de la ventana selecta de componente > modele la información >componentes> muestran hachas componentes.

¿Sugerencia - las hachas componentes son el punto de inserción implícito (el punto donde el cursor agarran el componente) para un componente el?el |rst| cronometra pone el componente en el modelo del visor componente. El punto de inserción cambiará al punto donde la herramienta de movimiento escoja un componente si pone un componente y entonces depósito el componente usando la herramienta de movimiento

3. Haga clic sobre el botón de ratón de nuevo para soltar el componente.

¿Nota - usted puede insertar también componentes de un externo SketchUp (.skp)? ¿el le o arrastrando y dejando caer A?el le del explorador en su modelo. Vea la entidad componente para información adicional.

Comando contexto de visor componente

varias ordenes relacionadas con visor componentes útiles son menúes de contexto de usar accesibles. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el icono o nombre de cualquier componente para acceder el menú de contexto de visor componente. Las opciones siguientes podrían aparecer:

Propiedades

El artículo de menú propiedades está acostumbrado a mostrar las propiedades la caja de diálogos. ¿Esta caja de diálogos contiene la ubicación para el componente?¿el le, cuando el?el le era último abierto, el nombre del componente, y el número de casos componentes en el modelo.

Borre

El artículo de menú Delete está acostumbrado a borrar un componente no usado sencillo de la biblioteca de componente de “In Model”.

Recargue

¿El artículo de menú Reload está acostumbrado a recargar un componente de su original?¿el le en caso de que el componente?el le ha cambiado desde ser usado en su modelo.

Ahorre como..

El Save como.. ¿el artículo de menú está acostumbrado a salvar el componente escogido para un separado SketchUp?le, con un nuevo nombre y ubicación. ¿Usted puede usar este menú ítem para salvar componentes que ha sido |modi|?el ed o creó durante una sesión de dibujo.

Restablezca la inserción señala con el dedo

¿El artículo de menú de punto de inserción de Reset está acostumbrado a restablecer cambia cualquier hizo a un componente de?el punto de inserción de |nition|.

Escoja casos

¿El artículo de menú caso selecto está acostumbrado a escoger todos los casos de un |speci|?el componente de c en su modelo.

Reemplace escogido

El Replace escogió el artículo de menú está acostumbrado a reemplazar el escogió corrientemente los componentes en el área de dibujo con el componente corrientemente escogido en el visor componente.

Menú detalles

El clic a la derecha la flecha junto a la lista de biblioteca componente para abrir el menú de aparición súbita de details. Este menú permite usted ejecutar funciones relacionadas componentes adicionales. Los artículos de menú de detalle siguientes podrían aparecer en o ambos en modelo o componente biblioteca detalla menúes.

Vista de icono

El icono mira el artículo de menú está acostumbrado a mostrar componentes en el visor componente como los iconos.

Vista de lista

La lista mira el artículo de menú está acostumbrado a mostrar los componentes en el visor componente de nombre y dimensión.

Expanda se

El artículo de menú Expand está acostumbrado a mostrar los componentes envueltos dentro de otros componentes.

Purgue no usado

El artículo de menú de la purga no usado está acostumbrado a purgar todos los componentes no usado de la biblioteca de componente de “In Model”.

Añada carpeta

El artículo de menú carpeta de Add está acostumbrado a añadir una nueva biblioteca componente a la lista de bibliotecas componentes en el visor componente. ¿Será impulsado para localizar un directorio dentro de su?el sistema de le para crear una nueva directorio library componente. ¿Puede copiar nuevo componente?¿la lesbiana (.skp o .skb?la lesbiana) en este directorio una vez este directorio es creado.

Quite carpeta(s)

La carpeta de Remove (s) el artículo de menú está acostumbrado a quitar una biblioteca componente de la lista de
bibliotecas componentes en el visor componente. una caja de diálogos con una lista de todo el componente
las bibliotecas se listarán. El clic en una biblioteca para realzar la biblioteca y entonces clic en el Remove
botón.

Refresque se

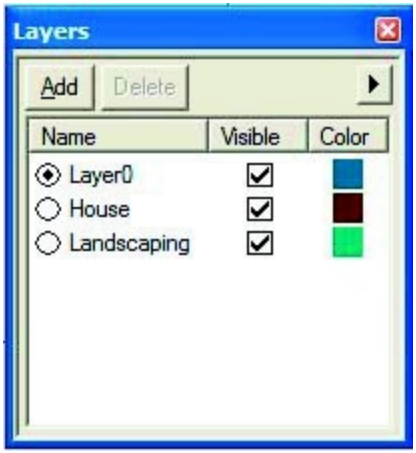
¿El artículo de menú Refresh está acostumbrado a actualizar los componentes en el visor componente con cualquier actualizó versiones en el?sistema de le.

Consiga más..

SketchUp contiene un probador de alguno del sobre 3000 disponible pre-creado de componentes en el sitio Web de SketchUp. El Get más artículo de menú está acostumbrado a recuperar componentes adicionales del sitio Web de SketchUp.

Gerente de capa

El gerente de capa está acostumbrado a aplicar y manejar colocadores en su modelo. Active el gerente de Layers del menú ventana.



Los colocadores el gerente muestran todos los colocadores y su visibilidad asociada en el modelo. ¿Cada modelo tiene una capa, llamado Layer0 , que será visible el?el |rst| cronometra activa los colocadores la caja de diálogos.

Nota - no puede borrar a Layer0. Si usted usa cualquiera otra capa como una capa de dibujo, todos los entes que era creado en esa capa se volverá invisible cuando oculta que acode. Esto no es el caso al ocultando la capa 0. Cualesquiera entes que están en capa 0 , pero dentro de un grupo o componente que están en otra capa, permanecerá visible cuando oculta capa 0.

Cautela - recuerde, acoda en SketchUp no trabaje quieren exactamente los colocadores en 2
programas dimensionales. Es decir, los entes dibujaron con una capa aparece en todos los colocadores en SketchUp.

Mover geometría entre colocadores

Para mover la geometría de una capa a otra:

1. Escoja la herramienta selectaEl cursor cambia a una flecha.
2. Escoja unos o más entes. Los entes escogidos son realzados en amarillo.
3. Active el menú de contexto para los entes escogidos.
4. Escoja el menú información de entidad ítem. La caja de diálogos de información de entidad aparece.
5. Escoja la capa para los entes de los colocadores caiga-abajo lista.

Acode las opciones de gerente

Sume

La opción de Add está acostumbrado a crear colocadores adicionales. El clic aumenta añada una capa, entre el nombre de capa (o la prensa entre o retorne a aceptar el nombre implícito). Cada nueva capa tiene un color diferente para ayudarle a distinguir colocadores.

Borre

La opción de Delete está acostumbrado a borrar una capa. Escoja una capa y clic borran para borrar una capa. Será impulsado para mover entes en la capa borrada a otra capa (la capa implícita o actual) si existe los entes únicos para esa capa.

Nombre

La columna de nombre lista todos los colocadores, de nombre, en el dibujo. La capa actual tiene una verificación junto a su nombre. Verifique la caja junto a un nombre de capa para hacerlo la capa actual. El clic en el nombre de una capa para editar el nombre de la capa.

El clic en el encabezamiento de columna de nombre para clasificar la capa alfabéticamente. El clic en la columna de nombre de nuevo dará marcha atrás la orden. Puede escoger unos colocadores múltiples arrastrándose. Puede usar también un clic de CTRL para picar selectiva colocadores o clic de cambio para escoger una serie de colocadores contiguos.

Visible

Provea la junta de codillo la visibilidad de una capa haciendo clic en el |checkbox| visible. El clic en el encabezamiento de columna visible para clasificar colocadores por visibilidad. El clic de nuevo en el encabezamiento de columna visible para dar marcha atrás la orden. una capa oculta llega a ser de forma automática visible cuando escoge la capa.

Color

La columna de color muestra un color asociado con cada capa. Usted puede cambiar el color de una capa haciendo clic sobre encima y escogiendo un nuevo color. El clic en el encabezamiento de columna de color para clasificar colocadores por color. El clic de nuevo en el título de columna de color para dar marcha atrás la orden.

Menú detalles

El clic a la derecha la flecha junto al botón Delete para abrir el menú de aparición súbita de details. Este menú permite usted ejecutar funciones relacionadas con gerente adicionales de capa .

Escoja todo

Los selectos todo opción está acostumbrado a escoger todos los colocadores en la lista de colocadores.

Purga

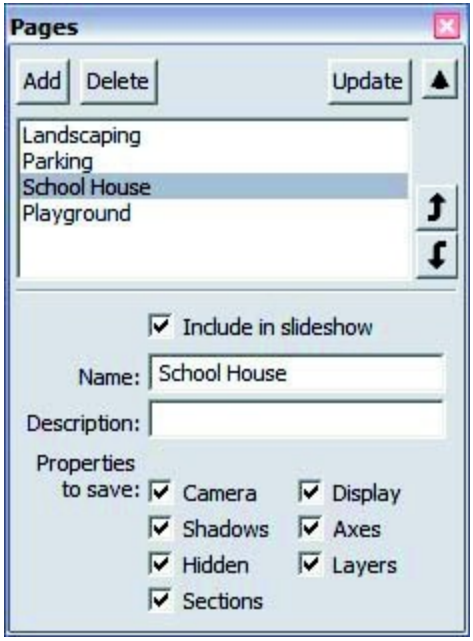
La opción de purga está acostumbrado a borrar todos los colocadores no usado (acoda sin ninguna geometría).

El color por Layer

El color por la opción de Layer está acostumbrado a aplicar materiales a la geometría en un por base de capa usando el color asociado con la capa. Asegure sombró o sombró con texturas exhibición es formada a los materiales de vista.

Gerente de página

La caja de gerente de página está acostumbrado a controlar las varias características de SketchUp folian. Active la caja de diálogos de Pages del menú ventana o de las lengüetas de página.



El pesebre de página contiene una lista de todas las páginas para el modelo. Páginas en esta lista son mostradas en el order in que serán mostrados al correr un viaje de turismo de TourGuide

Cautela - cada página tiene una serie de propiedades que puede almacenar con esa página (las propiedades para salvar). Adicionalmente, cuando actualiza una página, puede escoger ésos
las propiedades, de las propiedades que está guardado con la página, para actualizar (la caja de diálogos que aparece cuando el botón Update es hecho clic sobre). Si usted opta por actualizar una propiedad que no está almacenando con una página (usamos propiedades para salvar), la propiedad no se actualizará. Por lo tanto, es importante asegurar que usted tiene todas las propiedades que quiere almacenar con una página verificó antes de poner al día una página.

Opciones de gerente de páginas

Sume

¿El botón Add está acostumbrado a añadir una nueva página a la corriente?le. Para añadir una página:

1. El clic en el botón Add. una nueva página, con una omisión folie nombre, es añadido a la lista de páginas y una lengüeta de página aparezca sobre el área de dibujo. Vea el gerente de página provee de indicadores más tarde en este tema para información adicional.

2. (opcional) Nombre de nuevo la omisión folia nombre para algo que representa la vista del modelo que aparecerá en la página. Por ejemplo, si su página contiene una parte superior-abajo vista del modelo, llame la página “Top.”

3. (opcional) Proporcione una descripción de la página.

4. (opcional) Unselectes cualesquiera propiedades que no quiere ahorrar con la página.

Borre

¿El botón Delete está acostumbrado a borrar una página de la corriente?le. Escoja la página en la lista de páginas y haga clic sobre el botón de delete para borrar la página.

Actualización

El botón Update está acostumbrado a actualizar una página si ha hecho cambios a la página. Para actualizar una página:

1. Escoja la página que quiere actualizar.

2. El clic en las propiedades, dentro de propiedades para ahorrar, al almacén con la página.

Cautela - cada página tiene una serie de propiedades que puede almacenar con esa página (las propiedades para salvar). Adicionalmente, cuando actualiza una página, puede escoger ésos
las propiedades, de las propiedades que está guardado con la página, para actualizar (la caja de diálogos que aparece cuando el botón Update es hecho clic sobre). Si usted opta por actualizar una propiedad que no está almacenando con una página (usamos propiedades para salvar), la propiedad no se actualizará. Por lo tanto, es importante asegurar que usted tiene todas las propiedades que quiere almacenar con una página verificó antes de poner al día una página.

3. El clic en el botón Update. unas propiedades para actualizar la caja de diálogos aparecen.

4. El clic en las propiedades que quiere actualizar. Recuerde, puede actualizar sólo esas propiedades que ha escogido previamente para ser guardado con la página.

5. El clic en el botón Update.

Incluya en Slideshow

El Include en la opción de Slideshow está acostumbrado a indicar si una página debe ser usada en el viaje de turismo de TourGuideEscoja una página y verifique el Include en la opción de Slideshow para incluir la página en una exhibición de resbalón. Inhabilite esta opción para páginas que quiere trabajar en pero no desee en un |slideshow|.

Nombre

¿El nombre?la vejez está acostumbrado a nombrar la página corrientemente activa.

Descripción

¿La descripción?la vejez está acostumbrado a proporcionar una descripción o nota corta para la página corrientemente activa.

Las propiedades para ahorrar

Las propiedades para salvar están acostumbrado a controlar las propiedades diferentes que pueden ser guardadas con cada página. Las propiedades que son no verificadas en las propiedades para salvar la sección no puede actualizarse con el botón Update.

Cámara de fotografiar: ¿La opción de cámara de fotografiar está acostumbrado a almacenar el punto de vista, incluyendo la distancia de zoom y?la vejez de la vista, con la página.

Sombras: Las sombras la opción están acostumbrado a almacenar toda la información relacionada con sombra, incluyendo tipo, cronometre, feche, y así en, con la página.

Oculto: La opción oculta está acostumbrado a almacenar el estatus oculto o unhidden de los entes con el página.

Secciones: Las secciones la opción están acostumbrado a almacenar el plano de sección activo con una página.

> Sugerencia - use cortes de sección diferentes en páginas sucesivas para crear exhibiciones de resbalón excitantes con secciones transversales diferentes de su modelo.

Exhibición: La opción de pantalla está acostumbrado a almacenar las colocaciones de exhibición, tal como versión de filo, con el página.

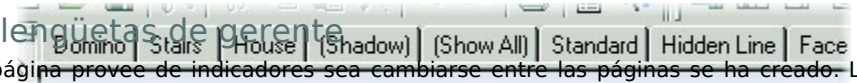
Hachas: Las hachas la opción están acostumbrado a almacenar exhibición y posición de las hachas de dibujo de SketchUp con la página.

Colocadores: Los colocadores la opción están acostumbrado a almacenar los colocadores con la página.

Flecha de detalles

El clic en la flecha en la porción de derecho superior de la caja de diálogos de gerente de página para mostrar u ocultar detalles de información de entidad adicionales.

Folie las lengüetas de gerente



La página provee de indicadores sea cambiarse entre las páginas se ha creado. Lengüetas de página son creadas para cada página como cada página es creada usando el gerente de página.

> Nota - folie lengüetas pueden ser página de usar oculta provee de indicadores artículo de menú en el menú vista

La página provee de indicadores los artículos de menú contexto

La página provee de indicadores contienen sus propios menúes de contexto. Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en una lengüeta de página para acceder su menú de contexto.

Mueva se la izquierda/mueva se derecho

El movimiento salió y se mueven enderezares artículos de menú está acostumbrado al depósito una página en la serie de páginas.

Sume

¿El artículo de menú Add está acostumbrado a añadir una nueva página a la corriente?le.

Actualización

El artículo de menú actualización está acostumbrado a actualizar una página si ha hecho cambios a la página.

Borre

El artículo de menú Delete está acostumbrado a borrar el escogió corrientemente página.

Slideshow

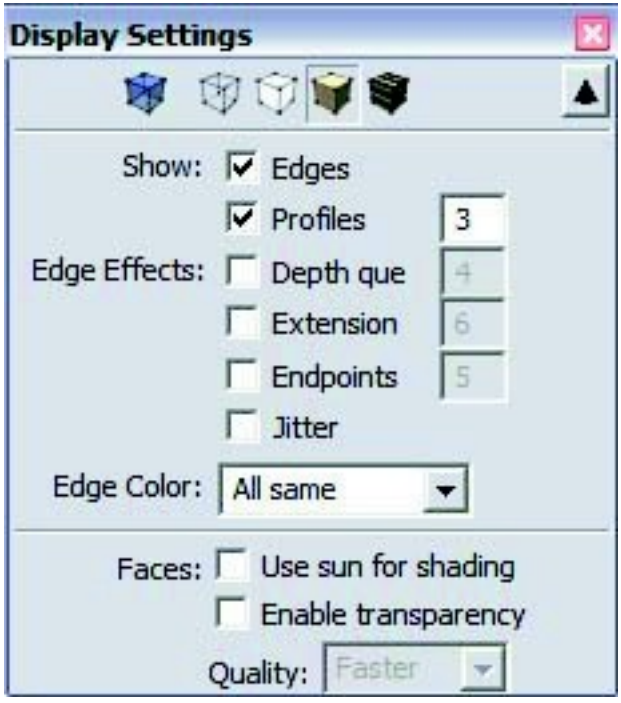
El artículo de menú Slideshow empieza un |slideshow| de TourGuide. Vea las páginas y tema de TourGuide para información adicional.

Gerente de página

El artículo de menú gerente de página invoca la caja de diálogos de gerente de página.

Muestre caja de diálogos de colocaciones

La exhibición pone los controles de caja de diálogos cómo su modelo de SketchUp es dado recompensa. Esta caja de diálogos contiene artículos tocantes a afilan y enfrentan estilo y color. Active la exhibición pone caja de diálogos del menú ventana.

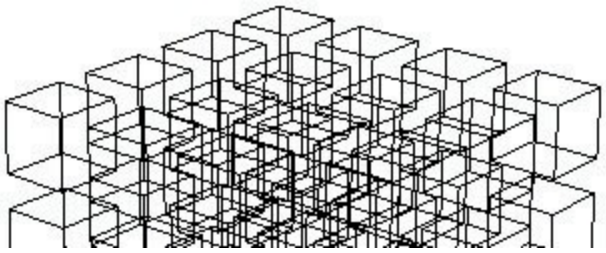


Versión nominal

SketchUp contiene una variedad de la cara que rinde los estilos permitiendo le manipular la cantidad de material y texturas mostrado en la pantalla.

Wireframe

El estilo de versión de cara de Wireframe está acostumbrado a mostrar el modelo como una colección de líneas. Las caras no son mostradas en modo de Wireframe.

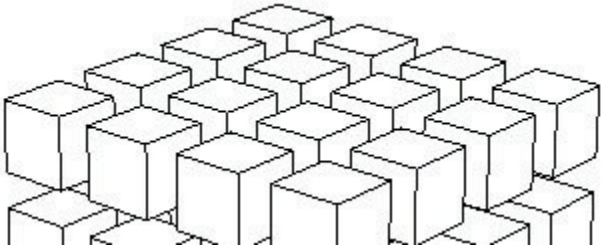


¿Nota - no puede usar |modi| nominal?herramientas de catión, tal como la herramienta de empujón / tirón, en un |wireframe| rindió modele.

Línea oculta

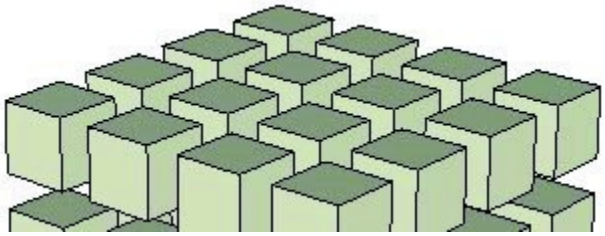
La línea oculta mira el estilo de versión está acostumbrado a mostrar caras en el modelo sin ningún sombrando o las texturas.

Sugerencia - use esta cara rindiendo el estilo al crear los tirajes de escritura que usted podría querer modificar adicional con medios tradicionales, o que podría usar como un calzo para dibujos manuales.



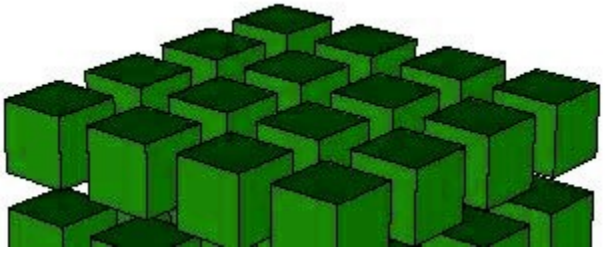
Monocromo

El monocromo mira el estilo de versión está acostumbrado a mostrar el modelo como una asamblea de filos y caras, justo cuando con la línea oculta mire estilo de versión. Sin embargo, el modo de monocromo proporciona falte sombreado y es útil para la sombra estudian por medio del cual que usted vuelve la cara afronta y mire de vuelta a blanco y entonces muestran sombras.



Sombrado

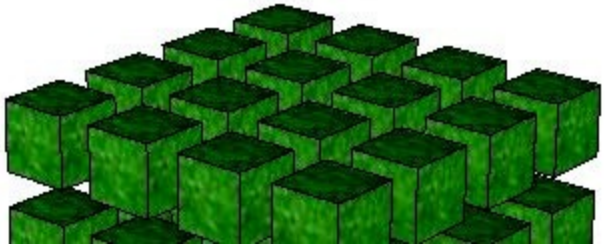
¿El sombrado mire el estilo de versión están acostumbrado a mostrar caras en el modelo como sombró para con referencia a?el |ect| una fuente clara. Cualquier color que se hubo aplicado a una cara se mostrará. Recuerde que ambos lados de caras pueden tener colores diferentes. ¿Los colores implícitos (como el |speci|?el ed en el panel de color de la caja de diálogos de información ejemplar) es mostrado cuando ningún color se ha aplicado a una cara.



Sombrado con texturas

El sombrado con las texturas mire la versión estilo está acostumbrado a mostrar las caras en el modelo con las imagenes de textura que se han aplicado a una cara.

Sugerencia - las texturas pueden disminuir la velocidad la ejecución de SketchUp. Use otros estilos de versión de cara, tal como la cara sombrada rinde el estilo, cuando la ejecución lentos dramáticamente. ¿El interruptor de vuelta al sombrado con las texturas mire modo de versión para crear su?salida n.



radiografie modo

El modo radiográfico está acostumbrado a mostrar todas las caras en SketchUp con una transparencia global. Esta opción permite le para conocer el juego de las caras del modelo y filos de edición detrás de caras y pueda ser combinado con cualquier de los estilos de versión nominales anteriores.

Usted puede formarse una imagen mental fácilmente, escoja, y mordisque sin hacer presa a puntos y filos que de otra manera está oculto detrás de caras al modelar con modo radiográfico. Recuerde, sin embargo, que no es posible para escoger e inferir enfrentan que de otra manera está oculto.

Las caras no pueden lanzar sombras al usar el modo radiográfico. Sombree la exhibición falte al plano geométrico sombrean sólo cuando modo radiográfico es habilitado. el modo radiográfico es diferente que transparencia material.

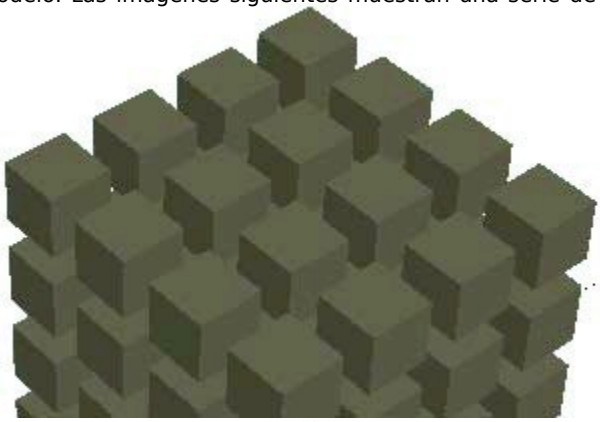
Versión de filo

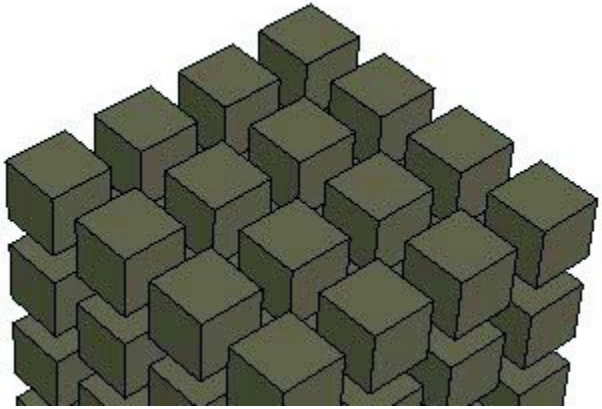
SketchUp contiene una variedad del filo que rinde los estilos permitiendo le para manipular la apariencia de filo en la pantalla.

¿Sugerencia - modelan con perfectamente recto dígita dibujado líneas se perciben para estar en A?estado de |nished|. Afile los estilos de versión son útiles en transportar que un modelo está en estado conceptual y, por lo tanto, está abierto para realimentación.

Mostrar filos

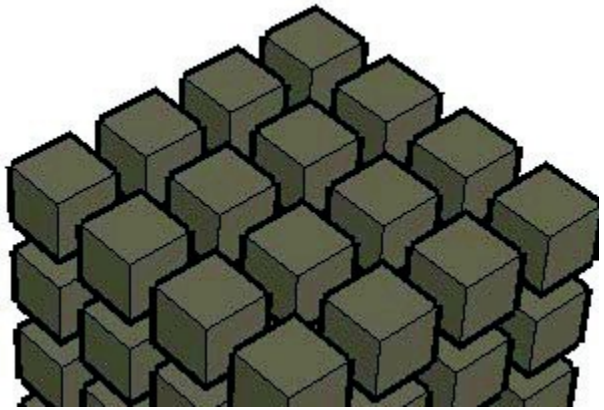
Los filos la casilla de verificación están acostumbrado a proveer la junta de codillo la exhibición de introduzca su modelo. Las imagenes siguientes muestran una serie de cubos sin y entonces con filos.





¿Profesional?líneas de le

¿El profesional?¿líneas de le afilan los estilos de versión están acostumbrado a enfatizar los contornos o en pro?la lesbiana de se especializan las formas en su modelo. Este estilo es particularmente útil al asegurar la naturaleza de 3D de la geometría enfatice se y tome a préstamo de unos medios tradicionales probados dibujando técnica. ¿Entre un grosor, en pixeles, para el profesional?¿líneas de le en los pixeles?vejez. ¿La imagen siguiente muestra una serie de cubos con filos y en pro?filos de le.

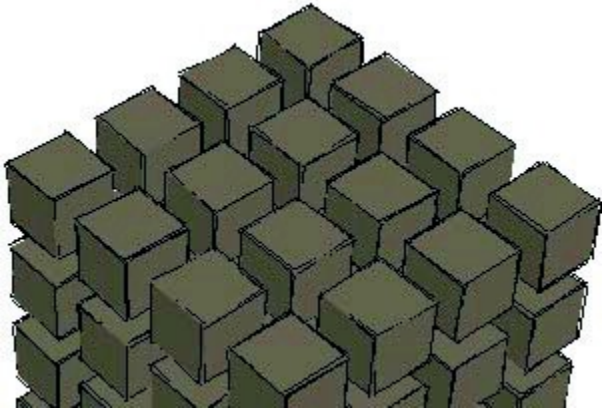


Señal de profundidad

La profundidad trenza el filo rindiendo estilo está acostumbrado a enfatizar las líneas de la geometría en primer plano sobre las líneas de la geometría en la base. La imagen siguiente muestra una serie de cubos con filos y que de profundidad aguija. El anuncio que el frente aguija cada cubo consiga progresivamente más delgado de frente a parte posterior y la parte superior para poner fondo a. ¿Entra un grosor, en pixeles, para las líneas de señal de profundidad en los pixeles?vejez. Este grosor determina el grosor del delantero-la mayor parte del se alinean (tal como para el cubo medio inferior en la imagen siguiente) de su modelo.

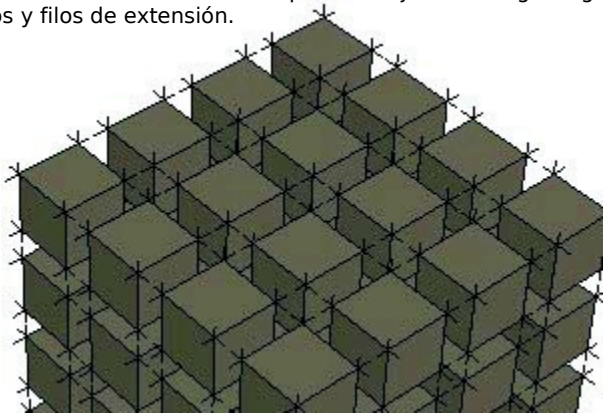
Ponga nervioso líneas

Las líneas de Jitter afilan los estilos de versión están acostumbrado a rendir cadas tiempos múltiples de la línea a una compensación delgada, dando su la apariencia esbozado contraído manual ejemplar. Este filo rindiendo estilo no afecta comportamiento de inferencia. La imagen siguiente muestra una serie de cubos con filos y se pone nervioso filos.



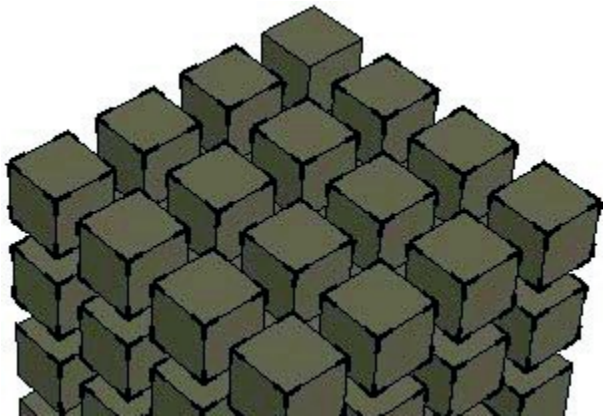
Líneas de extensión

Las líneas de extensión afilan los estilos de versión está acostumbrado a extender cada línea ligeramente pasado su |endpoint|, dando su modelo contraído manual la apariencia esbozado. Este filo rindiendo estilo no afecta comportamiento de inferencia. ¿Entre una longitud, en los pixeles, para la extensión se alinean en los pixeles?vejez. La imagen siguiente muestra una serie de cubos con filos y filos de extensión.



Endpoints

El estilo de versión de filo de Endpoints pone grosor de línea adicional a los |endpoints| de líneas. ¿Entra una longitud, en pixeles, para la longitud de los |endpoints| enfatizados en los pixeles?vejez. La imagen siguiente muestra una serie de cubos con filos y filos de |endpoints|.



Sugerencia - experimente con combinaciones del filo da recompensa para ver cómo que ellos apela a le.

Colores de filo

SketchUp le permite también para manipular el color de filo en la pantalla.

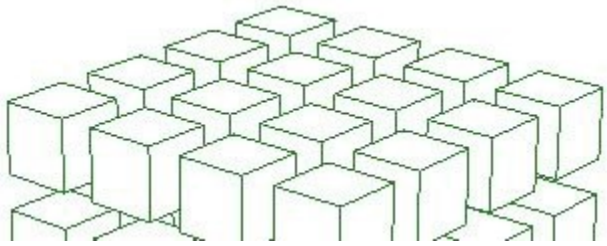
Nota - afile colores son sólo disponibles al usar sombró y sombró con texturas
Mire estilos de versión. Alineaciones de inferencia a filos no son disponibles cuando los filos es
oculto.

Todo mismo

¿La toda misma opción está acostumbrado a mostrar todos los filos que usan los filos colorea como de?Eduardito en los colores el panel de la caja de diálogos de información ejemplar. Esta opción hace no cambie en realidad ningún filo colorea asignaciones que puede haber hecho, pero preserva les si les opta por mirar de nuevo.

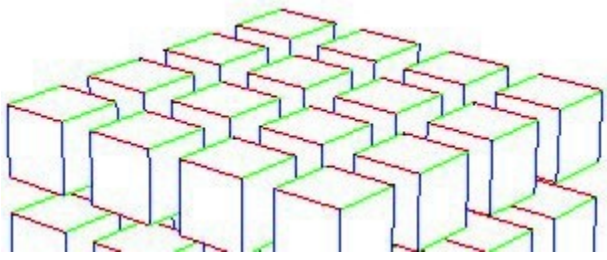
Por Material

El por la opción de Material están acostumbrado a mostrar filos usando un color asignado material. La imagen siguiente contiene afilan pintó con un material gris.



Por Axis

El por la opción de Axis esté acostumbrado a mostrar introducen el color correspondiente al color de las hachas de dibujo al que son paralelos. Esta opción es útil al determinar cuando los filos no son alineados a un eje. La imagen siguiente ha líneas coloreadas color rojo, verde, y azul correspondiendo a las hachas al que se alinean.



Cara adicional rindiendo opciones

La exhibición pone la caja de diálogos contiene opciones de versión adicionales afectando la versión de su modelo.

El sol de uso para oscurecerse

El sol de uso para sombrar la opción está acostumbrado a sombrar las caras de su modelo basadas en la posición del sol. SketchUp usa sombreado estandar que sigue la cámara de fotografiar cuando usa sol por oscurecerse no se habilita.

Habilite transparencia

La opción de transparencia de Enable está acostumbrado a habilitar o inhabilitar transparencia material global.

Calidad

Las opciones de calidad están acostumbrado a escoger la calidad de la exhibición de transparencia entre rápidamente, medios, y delicado. Cada opción difiere en su velocidad y calidad de clasificación de transparencia. ¿El |sacri| de exhibición rápido?las c que clasifican la exactitud para proporcionar una versión rápida actualizan proporción. Viceversa, la exhibición delicada ejecuta cálculos adicionales para clasificar correctamente superficies transparentes.

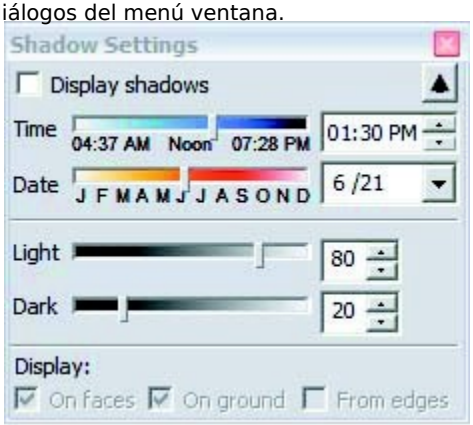
Porque el sistema de transparencia de SketchUp es diseñado para realimentación en tiempo real y exhibición, puede a veces mostrar caras transparentes en una vía poco práctica: Las caras pueden aparecer como si eran delante de otras superficies cuando son realmente detrás de, y vice versa.

Flecha de detalles

El clic en la flecha en la porción de derecho superior de la exhibición pone caja de diálogos para mostrar u ocultar detalles de información de entidad adicionales.

Sombree caja de diálogos de colocaciones

La sombra pone la caja de diálogos está acostumbrado a controlar la característica de sombras de SketchUp, incluyendo exhibición, cronometran y fechan, y colocan ubicación y orientación. Puede usar también las sombras el control de barra de herramientas para controlar sombras. Active la sombra pone caja de diálogos del menú ventana.



Nota - asegura le tenga el conjunto la ubicación apropiada para su conjunto ejemplar por el panel de ubicación de la caja de diálogos de información ejemplar para fundición de sombra exacta.

Nota - luz del día salva el tiempo no es descompuesto en factores en la sombra cálculos.

Sombree opciones de colocaciones

SketchUp contiene una variedad sombrean las opciones de colocación permitiendo le para manipular el uso de sombras dentro de su modelo.

Sombras de exhibición

La exhibición sombrea la opción está acostumbrado a proveer la junta de codillo entre mostrando y no mostrando sombras dentro de su modelo.

En caras

Las caras la opción están acostumbrado a habilitar la fundición de sombras nominales. Esta característica hace uso intensivo de su hardware de gráficos de 3D y puede causar degradación de ejecución.

En tierra

La opción a ras de tierra está acostumbrado a habilitar la fundición de las sombras planee sobre el terreno (el verde de red/ planee).

De filos

El de afilan la opción está acostumbrado a habilitar la fundición de sombras de filos que son no asociado con una cara.

Tiempo

La opción de tiempo está acostumbrado a ajustar la hora del día usado por SketchUp para determinar la ubicación del sol para fundición de sombra. El cursor ajusta el tiempo de sol a sol, con 12:00 mediodía a mediados del cursor. ¿Representa un tiempo en el texto de tiempo?la vejez para poner un tiempo preciso.

Fecha

La opción de fecha está acostumbrado a ajustar el día del año usado por SketchUp para determinar la ubicación del sol para fundición de sombra. El cursor ajusta el date from enero de 1 para diciembre de 31st. ¿Representa una fecha en el texto de fecha?la vejez para poner un día preciso. Usted puede especificar la fecha en forma numérica (11/8).

Luz

La opción clara está acostumbrado a controlar la intensidad de la luz en el modelo. (lo iluminar u oscurecer la luz). Esta opción efectivamente ilumine se y oscurece iluminó trabajan en la superficie.

Oscuridad

La opción oscura está acostumbrado a controlar la intensidad de luz en el modelo. Esta opción (ello ilumine se u oscurece sombrean). Esta opción efectivamente ilumina y oscurece las áreas bajo sombra y sombras.

Flecha de detalles

El clic en la flecha en la porción de derecho superior de la caja de diálogos de gerente de página para mostrar u ocultar detalles de información de entidad adicionales.

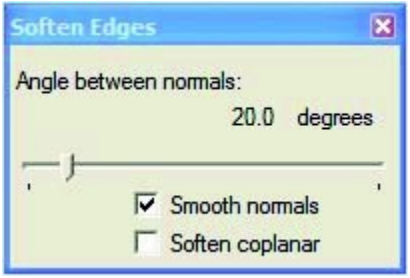
Ablande caja de diálogos de filos

los filos de SketchUp pueden ablandarse y alisar para lograr una apariencia mundial real. Filos sea de forma automática oculto cuando ablandado. Los filos ablandados pueden alisarse también rindiendo el
juntar caras con un gradiente tonal liso. La serie siguiente de imagenes contiene una columna ¿(baje la parte de cada imagine) que es?el |rst| ablandó (columna media) y entonces alisó (enderece se
la mayor parte de la columna).

Nota - los filos ablandados están ocultos de forma automática (pero todavía exista en su modelo). Los filos que no es corrientemente visible será mostrado, conjuntamente con ninguna geometría explícitamente oculta, cuando habilita el artículo de menú geometría oculto en el menú vista.

Sugerencia - el clic triple en la geometría para asegurar que tiene geometría oculta y unhidden escogió antes de realizar un soften u operación lisa.

El Soften afila la caja de diálogos está acostumbrado a aplicar o quitar de forma automática blandura y alisadura
efectos a los edge in su modelo. Active el Soften afila caja de diálogos de la ventana menú.

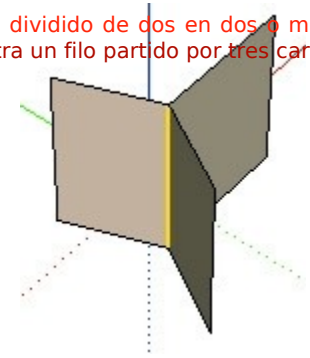


Sugerencia - existe unos varios componentes para lograr un resultado deseado usando ablande y
efectos de emparejar. Es decir, la geometría detallada requiere facetas adicionales (tal como una columna que tiene muchos lados pequeños) para lograr un limpio ablande o alise efecto. Sin embargo, detalle adicional puede afectar la ejecución de la computadora. Viceversa, añadir detalle a porciones de
un modelo que será visto a lo lejos es probablemente un derroche de los recursos de la computadora. una estrategia buena para crear modelos útiles es tratar de usar la cantidad menor de la geometría en conjunción con ablandar o alisando efecto para lograr el resultado deseado (si es una toma de primer plano detallada o un panorámico).

Ablande opciones de filos

SketchUp contiene unos cuantos ablandan afilan opciones permitiendo le para manipular el uso de reblandecimiento dentro de su modelo.

Nota - afilan que está dividido de dos en dos o más caras no pueden ablandarse. La imagen siguiente muestra un filo partido por tres caras.



El ángulo entre estados normales

El ángulo entre estados normales opción está acostumbrado a poner el tamaño máximo de todos los ángulos que se alisará o ablandará. Los más altos la colocación, los mayores ángulos usted sea probable que liso o ablande con un terreno llano o ablande orden. Por lo tanto, los más altos la colocación la mayor ejecución podría degradar.

Alise estados normales

Los estados normales lisos la opción están acostumbrado a alisar afilan cualquier, esencialmente tendiendo color y textura sobre los filos, para hacer los filos aparezca liso.

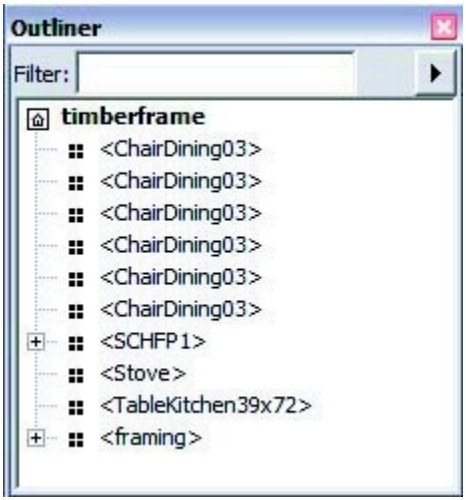
Ablande coplanar

La opción de Soften Coplaner está acostumbrado a ablandar los filos, esencialmente borrando los filos, entre superficies coplanares.

Sugerencia - cree un tres polígono multi-lateral dimensional (con más de 5 lados) y experimente con estas opciones para familiarizarse con reblandecimiento y alisando modelos. Por ejemplo, cree un 6-polígono soportado, expanda el polígono usando la herramienta de empujón / tirón, escoja el polígono de 3D entero, haga clic en estados normales lisos, y mueva el ángulo entre estados normales a 61 grados. El anuncio que cada filo del polígono parece alise porque el ángulo entre cada estado normal tiene 60 grados y, por lo tanto, pueda alisarse. Ahora mueva el cursor a 59 grados. El anuncio que los lados ya no mire alisó porque el ángulo entre los estados normales sólo opera en ángulos debajo de o igual a 59 grados. Experimente adicional girando en la opción de Soften Coplaner para ver filos aparezca y desaparezca.

Contorno componente

El contorno componente está acostumbrado a mirar su grupo y jerarquías componentes como un árbol jerárquico. Esta característica es aficionado a navegar por los modelos grandes, restructurando la jerarquía ejemplar, localizando casos de un componente particular, o nombrando de nuevo grupos y componentes. Active el componente esboza caja de diálogos del menú ventana.



Cruce las jerarquías componente y grupo

¿El contorno contiene una vista de jerarquía que con referencia a?los |ects| su jerarquía de componentes y grupos en su modelo. Para cruzar una jerarquía de componente o grupo usando la vista jerárquica:

1. Muestre el componente esboza usando la ventana > el componente esboza artículo de menú. La caja de diálogos de contorno componente empieza con una vista jerárquica de su modelo. El grupo y entes componentes al raíz (cubra-la mayor parte del) el nivel de la jerarquía es mostrado. Un icono con un signo más aparecerá junto a cualesquiera componentes o grupos si niveles adicionales en la jerarquía existen (grupos o componentes adicionales dentro de los grupos o componentes a nivel superiores).

2. El clic en el más (+) el icono para listar grupos o componentes dentro de otros grupos o componentes. O, opcionalmente, el clic en los componentes contorno detalle menú y escoja el Expand todo el menú ítem para expandir la jerarquía así todo niveles se muestran.

3. El clic en cualquier grupo o nombre componente en la vista jerárquica para escoger el grupo o componente en su modelo.

4. (opcional) Golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en el grupo o nombre componente en la vista jerárquica para editar el grupo o componente en su modelo.

Identificar entradas en la jerarquía de contorno componente

El contorno componente usa una combinación de iconos y texto para identificar grupos y estatus componente en una jerarquía.

- Componente - cuatro negro cuadra

??Grupo - una formación cuadrada

- ¿El componente cerrado - cuatro gris conforma con pequeño encierre en la

esquina inferior izquierda??¿Cerrado agrupe se - un gris conforma con pequeño

encierre en la esquina inferior izquierda??Abra componente - cuatro cavidad

cuadra

- Grupo abierto - una cavidad cuadra
- Componente oculto o grupo - el nombre de componente o grupo está en itálicos

Mover artículos dentro del contorno componente

Use el contorno componente para reorganizar grupos y componentes en la jerarquía. Por ejemplo, puede mover una profundidad enterrada de grupo dentro de la jerarquía, a la parte superior de la jerarquía para edición fácil. Para mover artículos dentro del contorno:

1. Muestre el componente esboza usando la ventana > el componente esboza artículo de menú. La caja de diálogos de contorno componente empieza con una vista jerárquica de su modelo. El grupo y entes componentes al raíz (cubra-la mayor parte del) el nivel de la jerarquía es mostrado. Un icono con un signo más aparecerá junto a cualesquiera componentes o grupos si niveles adicionales en la jerarquía existen (grupos o componentes adicionales dentro de los grupos o componentes a nivel superiores).

2. El clic en el más (+) el icono para listar grupos o componentes dentro de otros grupos o componentes. O, opcionalmente, el clic en el menú detalles y escoja el Expand todo el menú ítem para expandir la jerarquía así todo niveles se muestran.

3. Haga clic y tenga bien agarrado el grupo o componente que quiere instalarse en la jerarquía.

4. Mueva el grupo o componente a una nueva posición en la jerarquía.

Filtrar grupos y componentes en la vista jerárquica

¿El contorno componente contiene un filtro?¿la vejez para mostrar sólo esos grupos o componentes conteniendo un |speci|?¿c?cuerda de |lter|. Esta característica ayuda le para localizar sólo como componentes o grupos. ¿Para?artículos de |lter| dentro del contorno componente:

1. Muestre el componente esboza usando la ventana > el componente esboza artículo de menú. La caja de diálogos de contorno componente empieza con una vista jerárquica de su modelo. El grupo y entes componentes al raíz (cubra-la mayor parte del) el nivel de la jerarquía es mostrado. Un icono con un signo más aparecerá junto a cualesquiera componentes o grupos si niveles adicionales en la jerarquía existen (grupos o componentes adicionales dentro de los grupos o componentes a nivel superiores).

2. ¿Representa una cuerda en el filtro?vejez.

3. El clic en el más (+) el icono para listar grupos o componentes dentro de otros grupos o componentes. O, opcionalmente, el clic en el menú detalles y escoja el Expand todo el menú ítem para expandir el
jerarquía así todo niveles se muestran. ¿Los artículos conteniendo el?la cuerda de |lter| será listada, en rojo, en la vista jerárquica.

Nombre grupos y componentes dentro del contorno componente

¿El componente esboza la exhibición se agrupan por sus nombres y componentes del grupo por una combinación del de?nition and speci?nombre de caso de c.

¿Nombrar un componente de?nition

¿Como se menciona en el párrafo previo, los componentes son el |identi|?el ed en el contorno por A
¿la combinación de su caso y de?¿el |nition| nombra (el de?el nombre de |nition| es incluido en menos
que y mayor-que simbolizan). ¿Por ejemplo, Jim de?el |ce| < estilo de cubículo 1 >. Donde puede tenga varios 1 componentes de estilo de cubículo en su modelo, pero sólo un caso representa el de Jim
¿De?ce.

¿El componente de?el nombre de |nition| se generalmente refiere al tipo de componente, tal como un cierto tipo de cubículo (estilo de cubículo 1) o cierto tipo de la cámara de vídeo (cámara de fotografiar de VideoX 8mm). ¿Este nombre puede o está establecido cuando el componente es?¿|rst| creado, o usted puede aceptar la omisión (Component#X, la x ser cierto numere) y nombre de nuevo el componente de?el |nition| usando el contorno. ¿Para nombrar de nuevo el componente de?nition:

1. El clic de contexto en el componente en el contorno componente. El menú de contexto para el La entidad componente es mostrada. El anuncio que esto es el mismo menú de contexto como el menú de contexto mostró cuando clic de contexto en una entidad en el área de dibujo (excepto que este menú de contexto tiene un artículo de menú Rename).

2. El clic en artículo de menú información de entidad. La caja de diálogos de información de entidad es mostrada.

3. ¿El clic en el de?¿la lengüeta de |nition| para mostrar la información sobre este componente de?nition.

4. ¿Represente un nuevo nombre en el de?¿el nombre de |nition|?vejez.

5. El clic fuera de la caja de diálogos de información de entidad para salvar su cambio.

Nombrar un caso componente

un nombre de caso componente es útil cuando quiere diferenciar componente diferente casos de mutuamente en el contorno componente (el nombre implícito para todo el componente
los casos son “Component”). Por ejemplo, podría querer tener nombres de caso diferentes ¿si varias sillas son todo del mismo de?el |nition| en su modelo. Para nombrar de nuevo el componente
caso:

1. El clic de contexto en el componente en el contorno componente. El menú de contexto para el La entidad componente es mostrada. El anuncio que esto es el mismo menú de contexto como el menú de contexto mostró cuando clic de contexto en una entidad en el área de dibujo (excepto que este menú de contexto tiene un artículo de menú Rename).

2. Escoja el menú Rename ítem

3. Represente el nuevo nombre de caso componente en el contorno componente.

4. La prensa entra para salvar su cambio.

¿Nota - puede usar también el nombre?la vejez en la parte superior de la caja de diálogos de información de entidad de un componente para nombrar de nuevo casos componentes.

¿Sugerencia - use los nombres de caso para diferenciar casos diferentes del mismo de?el |nition| en su modelo. ¿Esta sugerencia es particularmente útil si quiere localizar fácilmente un |speci|?el caso componente de la c en el contorno.

Nombrar un grupo

¿Puede nombrar también sus grupos para |identi| fácil?el catión en el contorno componente. Para nombrar de nuevo un grupo:

1. El clic de contexto en el grupo en el contorno componente. El menú de contexto para el componente
la entidad es mostrada. El anuncio que esto es el mismo menú de contexto como el menú de contexto mostró
cuando clic de contexto en una entidad en el área de dibujo (excepto que este menú de contexto tiene un Rename
el menú ítem).

2. Escoja el menú Rename ítem

3. Represente el nuevo nombre de caso componente en el contorno componente.

4. La prensa entra para salvar su cambio.

Menú detalles

¿El clic a la derecha la flecha junto al filtro?la vejez para abrir el menú de aparición súbita de details. Este menú permite usted ejecutar funciones relacionadas con contorno componentes adicionales.

Expanda todo

El Expand todo el artículo de menú esté acostumbrado a expandirse (abra se ramifican todo) la vista jerárquica entera en el contorno componente.

Derrumbe todo

El desplome todo el artículo de menú esté acostumbrado a desplomarse (cierre se ramifican todo) la vista jerárquica entera en el contorno componente.

La clase de nombre

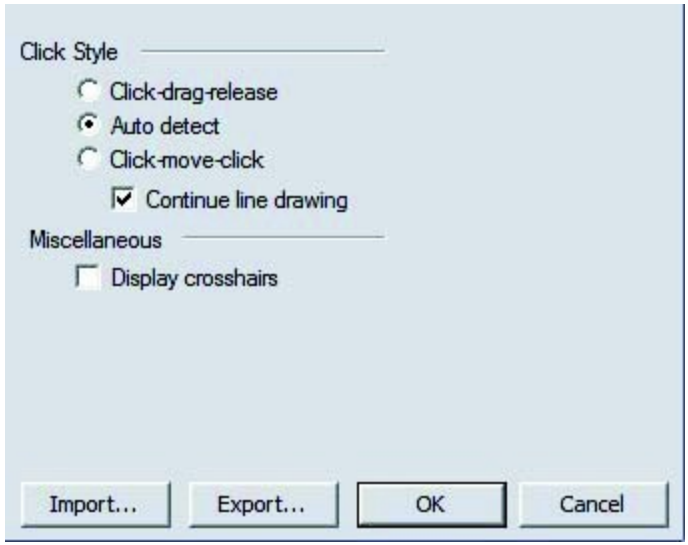
La clase de nombre artículo de menú le permite para proveer la junta de codillo la clasificación de los grupos y componentes alfabéticamente.

Preferencias de aplicación la caja de diálogos

las preferencias de aplicación de SketchUp están acostumbrado a poner varios comportamientos globales para SketchUp. Active las preferencias del menú ventana.

Dibujo

¿Las preferencias de dibujo el panel está acostumbrado a de?el ratón global del |ne| (u otro dispositivo de T) el comportamiento.



Haga clic sobre estilo

¿Las hacen clic sobre estilo opciones está acostumbrado a de?el |ne| cómo su dispositivo de entrada reacciona a clic.

Liberación de draga de clic: ¿La opción de liberación de draga de clic fuerza que la herramienta de línea dibuje por clic y posesión el botón de ratón para de?el |ne| el punto de principio de la línea, arrastrando el ratón para extender la línea, y soltando el ratón para establecer el punto de fin de la línea.

El auto detecta:El auto detecta la opción le permite usar o liberación de draga de clic y clic de Clickmove como el requisito.

Clic de movimiento de clic: ¿La opción de clic de movimiento de clic fuerza la herramienta de línea al sorteo haciendo clic sobre y soltando el botón de ratón para de?el |ne| el punto de principio de la línea, moviendo el ratón para extender la línea, y haciendo clic de nuevo para establecer el punto de fin de la línea.

Continúe dibujo lineal:La opción de dibujo lineal de Continue informa la herramienta de línea que normalmente querrá dibujar una nueva línea al final de cada línea. Cuando habilitó, la herramienta de línea de forma automática trata un punto de fin como el punto de principio de una nueva línea, salvando le una extra haga clic requirió establezca un nuevo punto de principio para la segunda línea.

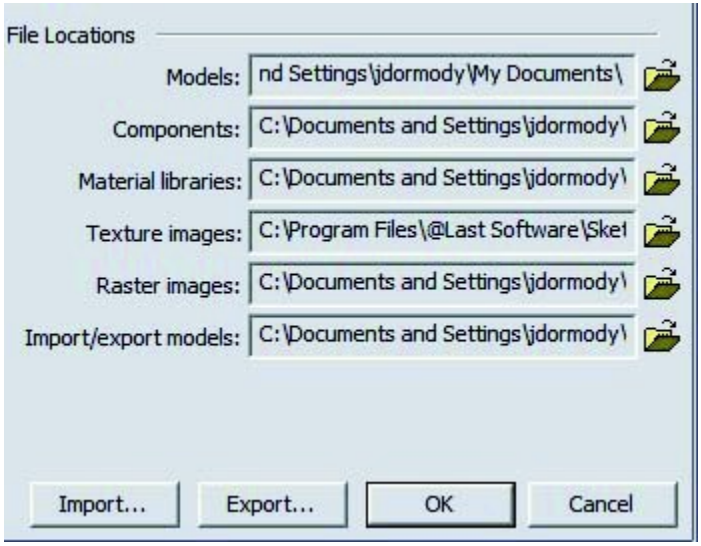
Misceláneo

¿Las opciones misceláneas está acostumbrado a de?el |ne| otros comportamientos de ratón globales.

|crosshairs| de exhibición: La opción de |crosshairs| de exhibición está acostumbrado a mostrar un conjunto de |crosshairs| colorados (correspondiendo a las hachas colorea) al dibujar.

Archivos

¿Los archivos el panel de preferencias está acostumbrado a de?¿el |ne| varias localizaciones para?la lesbiana usada por SketchUp (tal como la ubicación implícita para componentes y materiales).



Modelos

¿Los modelos?¿la vejez está acostumbrado a de?el |ne| la ubicación implícita para todos sus modelos. ¿SketchUp usa esta ubicación como el punto de partida para todo abra y ahorre? operaciones de le.

Componentes

¿Los componentes?¿la vejez está acostumbrado a de?el |ne| la ubicación implícita para todos sus componentes. SketchUp usa esta ubicación como el punto de partida para cuando abre y salva nuevos componentes.

Bibliotecas materiales

¿Los materiales las bibliotecas?¿la vejez está acostumbrado a de?el |ne| la ubicación implícita para todas sus bibliotecas materiales. SketchUp usa esta ubicación como el punto de partida para todos los componentes dentro de los materiales el visor.

Imagenes de textura

¿Las imagenes de textura?¿la vejez está acostumbrado a de?el |ne| la ubicación implícita para todas las imagenes que pueden ser usadas como una textura. SketchUp usa esta ubicación como el punto de partida para todo el archivo >inserción> imagina como las operaciones de textura.

Imagenes de cuadro

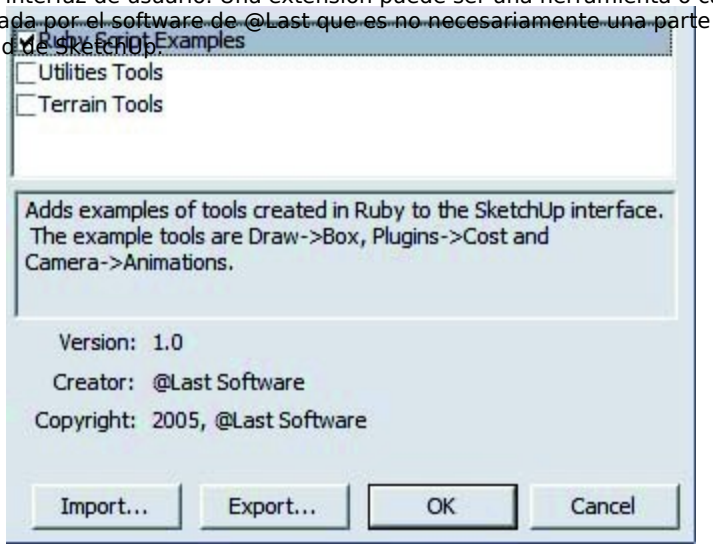
¿Las imagenes de cuadro?¿la vejez está acostumbrado a de?el |ne| la ubicación implícita para todas las imagenes que pueden ser usadas como una textura. SketchUp usa esta ubicación como el punto de partida para todo el archivo >inserción> la imagen... operations.

Importe/exportan modelos

¿La importación/exportación modela?¿la vejez está acostumbrado a de?el |ne| la ubicación implícita para todos los modelos que se importa o exporta. SketchUp usa esta ubicación como el punto de partida para todo el archivo >inserción> DWG/DXF y archive >exportación> 3D modela... operations.

Extensiones

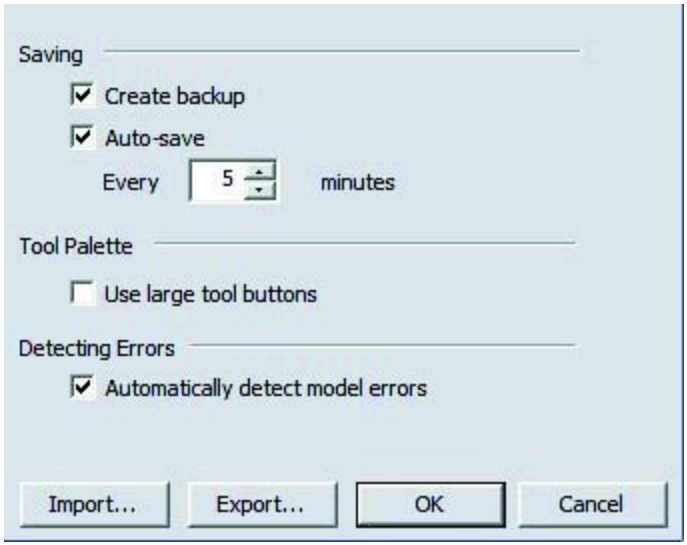
Las extensiones las preferencias panel está acostumbrado a añadir o quitar el |nsionsfrom| de SketchUp la interfaz de usuario. Una extensión puede ser una herramienta o característica añadida creada por el software de @Last que es no necesariamente una parte de descorazone funcionalidad de SketchUp.



El clic en la casilla de verificación junto a la extensión que quiere habilitar en SketchUp. La extensión será disponible (artículos de menú y barra de herramientas opcional) el la próxima vez su SketchUp derretido.

General

¿Las preferencias generales el panel está acostumbrado a de?|ne| global ahorre e interfaz de usuario toma forma.



Cree suplementario

¿La opción de soporte de Create está acostumbrado a crear de forma automática un soporte?el siempre le que usted salva A
dibujo. ¿El soporte?¿el le es la versión previamente salvado del?le. Será ahorrado al mismo ¿la carpeta como el dibujo?le. Por ejemplo, si su dibujo es hotel.skp, el soporte se llamará hotel.skb.

El auto-ahorre

¿El auto-salve la opción está acostumbrado a salvar de forma automática cambios a su dibujo en un temporal?¿el le a |speci|?intervalo de tiempo de c. ¿Este temporal?¿el le es disponible en el?el sistema de le debe SketchUp sale anormal. ¿Represente el auto-salve el intervalo, en minutos, en los minutos?vejez.

¿Los temporales?el nombre de le será una combinación de la palabra “AutoSave” con el original ?¿ename|, tal como AutoSave_hotel.skp. ¿Esto?¿el le es ahorrado en el directorio donde los originales .skp?el le existe.

Advierta el software de -@Last recomienda fuertemente que usted mantiene el auto-salve la opción verificó para asegurar que su trabajo valioso es retenido.

¿SketchUp verificará su modelo para errores irrecuperables durante el auto-ahorre, impidiendo el sobregrabando de un auto bueno-ahorre?le. Sketchup mostrará una caja de diálogos en el caso raro eses errores irrecuperables se encuentran en su modelo. Esta caja de diálogos contiene la opción para abandonar SketchUp y enviar un reporte. @¿Último software recomienda que usted haga clic en los libres SketchUp y envie botón de reporte para terminar SketchUp y preserve su auto previamente válido-ahorre?le. Este reporte contiene información valiosa con respecto a los errores irrecuperables.

Paleta de herramienta

SketchUp para tener dos diferentemente las barras de herramienta clasificados según el tamañoLos botones de herramienta grandes son fáciles para ciertos usuarios para ver y usar (ellos proporcionan áreas más grandes para hacer clic con su ratón) y es fácil de uso con una pluma y ltableta. Los botones más pequeños salvan a la pantalla espaciar, permitiendo un área de dibujo más grande

El modelo de verificación para problemas

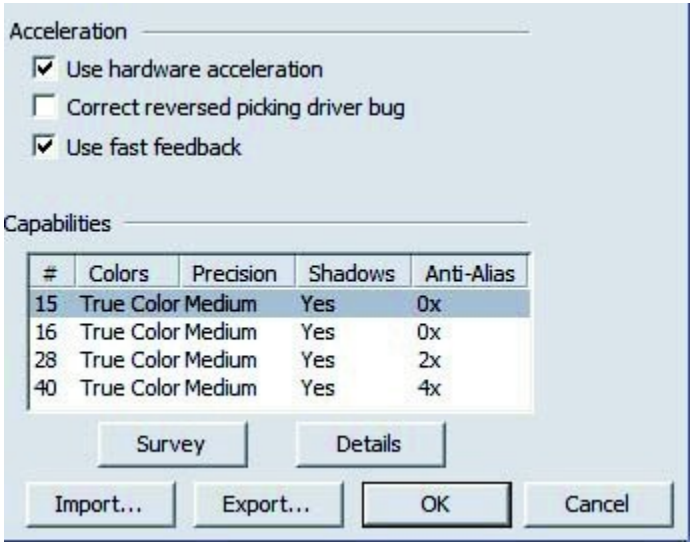
La verificación modela para las opciones de problemas esté acostumbrado a habilitar comprobación de problema para su SketchUp modela.

De forma automática verifique los modelos para problemas:Te verifica de forma automática el modelo para problemas casilla de verificación provee la junta de codillo la comprobación para problemas menores con su modelo. ¿Estos problemas pueden ocurrir dados los que están en el poder?nite ?el |exibility| que SketchUp proporciona al diseñar en 3D.Su modelo es evaluado para problemas cuando se carga o salva. @Último software fuertemente recomienda verificar esta caja para asegurar que los problemas son corregido la |proactively|, permita que su modelo toque un instrumento musical óptima. Debe verificar manualmente por problemas usando los problemas de apuro el botón en el panel de estadísticas de la caja de diálogos de información ejemplar si usted deja esta casilla de verificación desenfrenado.

¿De forma automática?problemas de x cuando se encuentran: ¿Ceck el de forma automática? ¿problemas de x cuando son encontrar la casilla de verificación para tener SketchUp?problemas de x encontraron en su modelo
de forma automática (sin tener que mostrar una caja de diálogos). ¿Deje esta casilla de verificación desenfrenado si usted quiera que SketchUp muestre una caja de diálogos (con el siempre?la x mis modelos, lo fije ahora, y lo fije más tarde opciones) cuando se encuentra un problema.

OpenGL

¿El panel de preferencias de OpenGL está acostumbrado a de?|ne| cómo la norma de OpenGL debe ser aplicada dentro de SketchUp.



Nota - podría notar vetas intermitentes o los sitios pequeños de la luz dentro de sombras nominales. una cantidad mínima de estos artefactos va a ser estimada en la mayor parte de los sistemas, y pueda variar grandemente con la calidad de su conductor de OpenGL.

Cautela - ciertos conductores de OpenGL no soportan enteramente las sombras de fundición en caras.

Cautela - la característica de sombra de SketchUp puede tener un impacto de ejecución severo en computadoras lentas o esos usando versión de software.

Aceleración por hardware de uso

Habilite la opción de aceleración por hardware de uso para usar las características de aceleración por hardware de una tarjeta de video. Desafortunadamente, sólo un porcentaje pequeño de los conductores de 3D en el mercado de tarjeta de video de consumidor tiene 100 % compatible con OpenGL y pueda usar esta característica (sin embargo muchas tarjetas reclaman
para tener 100 % compatible con OpenGL). La mayor parte del conductores de 3D son diseñados para juegos, y es raramente
ensayado usando otros programas de 3D. ¿Por lo tanto, numerosos problemas de incompatibilidad pueden ocurrir requiriendo el A?la x del fabricante de tarjeta de video. Inhabilite esta opción si está teniendo problemas con la versión de 3D de sus modelos o si su tarjeta de video no tiene 100 % compatible con OpenGL y no soporte aceleración por hardware.

Nota - la aceleración por hardware sólo puede estar disponible en su sistema por cierto resoluciones y profundidades de color. Verifique el sistema toma forma para su tarjeta de gráficos para ver si ello soporta la aceleración por hardware (usando el Panel de Control en Microsoft Windows).

@Último software no puede controlar la calidad del conductor de OpenGL en su computadora sistema. Los conductores de dispositivo de tarjeta de video son propietarios y mantenga se solamente por el
el fabricante de la tarjeta de video en su sistema. Por lo tanto, el software de @Last no puede la garantía que SketchUp trabajará con la aceleración por hardware en su sistema. Refiera al tema de OpenGL para información adicional.

Corrija dió marcha atrás escogiendo insecto de conductor

La cara de uso realza la manera de realizar el trabajo está acostumbrado a corregir un asunto por medio del cual ciertos conductores de dispositivo de tarjeta de video cause SketchUp para escoger el contrario de caras con la herramienta selectaEsta colocación proporciona una solución a este problema.

Use realimentación rápida

La opción de realimentación de hecho de uso está acostumbrado a aumentar ejecución al editar modelos grandes. SketchUp corre una prueba para evaluar si su tarjeta de video puede soportar esta opción en el arranque. SketchUp activará (verificación) esta opción si realimentación rápida es soportada. Usted puede intentar también usar esta característica verificando el uso rápidamente |checkbox| de realimentación manualmente, sin embargo usted se advertirá por SketchUp ese habilitando esta opción pudo causar problemas en su sistema si realimentación rápida no es soportada.

@Último software fuertemente recomienda que pone la colocación anti-alias de su conductor para
la aplicación controlado (que es normalmente la colocación implícita para la mayor parte de los conductores de tarjeta gráficos) para asegurar que rápidamentes funciones de realimentación correctamente. Es posible que verá versión
anomalías, tal como entorpeciendo del modelo, al usar la realimentación rápida bajo una colocación de la no-aplicación controlada.

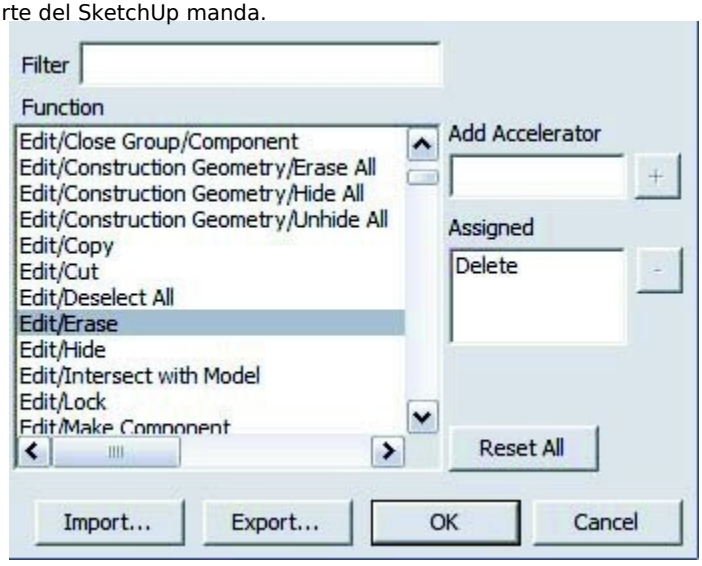
Capacidades

Las capacidades tabulan liste una o más tarjeta gráfica diferente pone combinaciones que pueden trabajar bueno dentro de SketchUp. Estas combinaciones eran escogidas por SketchUp, en la ejecución, de una lista grande de combinaciones de colocaciones sustentado por su tarjeta de gráficos. SketchUp falta para el más básico de estas combinaciones para asegurar sus modelos dé recompensa correctamente. Escoja una combinación diferente si quiere alterar sus capacidades de gráficos dentro de SketchUp.

Anti-alias: SketchUp generalmente falta a una combinación con un valor del cero anti-alias.Su valores anti-alias, tal como 2x o 4x, pueda crear el alisador que parece líneas en SketchUp. ¿Sin embargo, podría experimentar algunos?espiga de cereal y redujo rindiendo la ejecución si se escoge un valor anti-alias más alto.

Atajos de teclado

¿Los atajos el panel de preferencias está acostumbrado a de?atajos de teclado de |ne| para la mayor parte del SketchUp manda.



Asignar los atajos de teclado

Atajos de teclado pueden hacer acelerar dramáticamente su dibujo permitiéndole cambiar herramientas al mantener el cursor de ratón cerca del área de dibujo. Para asignar un atajo de teclado:

1. Escoja la orden al que asignará un atajo de teclado (dentro de la lista de función). Atajos de teclado en vigor para esta orden mostrarán en la lista asignada.

Nota - la lista de ordenes disponible en los atajos el panel se genera con dinamismo e incluye todos artículos de menú y artículos de menú de contexto activos. Ciertos artículos de menú de contexto se vuelven activos sólo después de realizar otra tarea. Por ejemplo, escoja una cara para activar las caras inversas mande y entonces abren las preferencias > los atajos para poner un atajo de teclado para caras inversas.

2. ¿Representa la sucesión de llave de atajo de teclado en el acelerador de Add?vejez. Llaves de atajo pueden consistir de cualquier teclado teclea, exceptúan las llaves de número, con unas cuantas excepciones. ¿Cualquiera llave que puede ser usada como un atajo puede asignarse también un |modi|?la e teclea cambio de semejante, controle, o Alt.SketchUp indicará cuando una combinación clave o clave no puede ser usado o asigna ya.

3. Haga clic sobre el más (+) el botón.

Puede tener combinaciones de atajo de teclado múltiples para cada orden. SketchUp impulsará le antes de permitirle asignar un atajo de teclado que se asigna ya a otra orden. Ciertas llaves son reservadas para el uso por Microsoft Windows y no pueda asignarse como un atajo de teclado.

¿Nota - puede salvar sus atajos a un .dat?el le para copiar a otras computadoras. Vea a los archivos elegir jurado en este tema para más información.

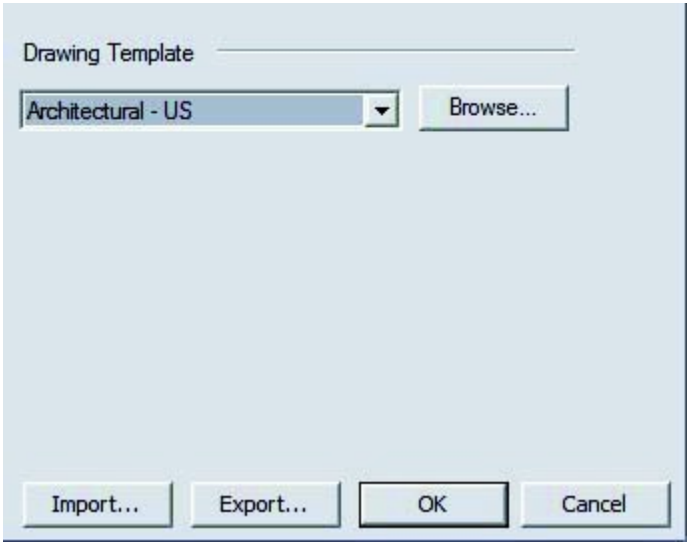
El VCB y atajos de teclado

El foco temporal es dado al VCB cuando representa un número mientras que en el área de dibujo. Por lo tanto, los números no pueden ser usados como las llaves de atajo. Las letras s, R, x, y los símbolos/
y * pueda ser usado dentro de atajos de teclado y como entra valores en el VCB. Prepend cualesquiera de estas letras con un number in el VCB para asegurar que una orden con un correspondiente
la carta de atajo de teclado no es invocada. ¿Por ejemplo, 7 pueda ser la entrada correcta para rede?el |ne| una segmentación en el VCB. Sin embargo, s7 activará cualquiera orden es invocada con el
la s de carta como un atajo de teclado.

¿Sugerencia - no use las llaves de |spacebar| o retroceder espacio como los atajos de teclado para evitar la contra?el |ict| con valores entrados en el VCB.

Plantilla

¿Las preferencias de plantilla el panel están acostumbrado a designar un SketchUp?el le que querría usar como una plantilla para todos sus modelos subsecuentes.



Crear una plantilla

¿una plantilla?el le contiene colocaciones implícitas de la caja de diálogos de información ejemplar y geometría baja. Para crear una plantilla:

1. ¿Escoja el archivo > nuevo menú ítem para empezar un nuevo SketchUp?le.

2. ¿Modifique la información ejemplar tome forma para?el T sus necesidades particulares. Por ejemplo, usted podría querer poner unidades y estallidos implícitos, activa un plano geométrico, y conjunto una ubicación geográfica.

3. ¿Modifique la preferencia tome forma para?el T sus necesidades particulares.

4. (opcionalmente) Dibuje cualquiera geometría que quiere compartir entre todos sus modelos. Por ejemplo, usted podría querer todos sus modelos de casas para ser creado dentro del mismo terreno de principio (tal como cuando está creando los modelos de casas dentro de una urbanización).

5. ¿Escoja el archivo > salve para salvar el SketchUp?le. ¿Salve este?¿el le en las plantillas el directorio (bajo la directorio installation de SketchUp) si quiere esto?el le para aparecer en la gota-abajo lista de plantillas dentro de las preferencias la caja de diálogos.

De forma automática cargar una plantilla

¿Usted puede cargar una plantilla SketchUp?el le manualmente usando el archivo > cargue cada vez quiere crear un modelo. ¿O, puede identificar el A?el le como una plantilla usando la sección de plantilla de las preferencias la caja de diálogos para cargar la plantilla de forma automática cuando corre SketchUp.

¿Escoja una plantilla de la lista de plantillas para cargar una plantilla (si su plantilla de SketchUp? el le está en las plantillas el directorio). Haga clic sobre el botón Browse para localizar plantillas que no aparezca en la gota-abajo lista.

Su plantilla cargará cada vez corre a SketchUp.

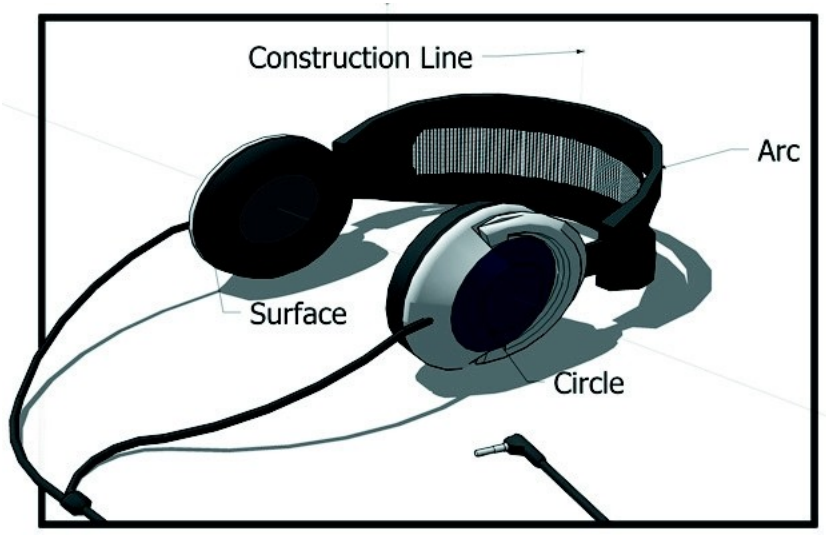
Importar y exportar preferencias

¿Puede importar y exportar sus atajos de teclado y?preferencias de le que usan la importación y los botones de exportación al fondo de cadas preferencias el panel. ¿Estas preferencias son exportadas como un Preferences.dat?el le, en defecto, que puede ser importado en otras instalaciones de SketchUp. ¿Por ejemplo, si usa SketchUp en una máquina para buró trabajando, pero quiera usarlo a la casa, exporte el Preferences.dat?le trabajando y lo importe en su máquina domestica.

Entes

Esta sección de la guía del usuario cubren los varios entes acostumbraron a construir un modelo en SketchUp. Estos entes incluyen caras, arcos, dimensiones, y líneas.

Los entes son cubiertos en orden alfabética.



Entes de arco

Los entes de arco son una combinación de línea múltiple segmentan unió en conjunto para aproximar
la curvatura del arco. ¿Estos entes actúan como una línea sencilla en que puede de?el |ne| el filo de una cara y también divisoria una cara. Adicionalmente, escoger un segmento del arco escoge la entidad de arco entera. Sin embargo, todas las técnicas de inferencia operarán en el arco como sin embargo era comprendido de segmentos. Por ejemplo, cada punto en el arco se hace inferencias como un |endpoint| del segmento. Arcos de sorteo con la herramienta de arco

Nota - usted puede detonar un arco en segmentos de filo regulares usar el menú de contexto de curva de Explode ítem (ver los artículos de menú contexto de arco la sección más tarde en este tema).

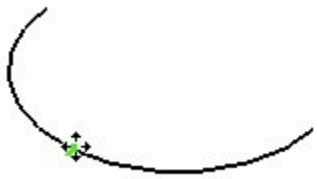
Los entes de arco son comprendidos de una longitud (también llamado la cuerda baja), los saliente, radio, y el número de segmentos. La imagen siguiente muestra una entidad de arco.

Nota - forme un arco y circule entes son especiales en que producen de forma automática ablandó afilan cuando extruyó usando la herramienta de empujón / tirón

Editar una entidad de arco

Puede editar el radio de una entidad de arco usando la herramienta de movimientoPara editar una entidad de arco:

1. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.
2. El movimiento sobre la entidad de arco para localizar el punto céntrico de la entidad de arco.
3. Haga clic y tenga bien agarrado el punto céntrico de la entidad de arco.
4. Mueva el cursor para ajustar el saliente de la entidad de arco.



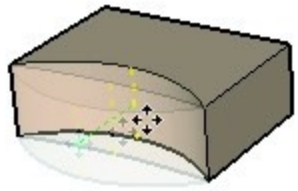
5. Haga clic y tenga bien agarrado el punto de principio o conclusión del arco

6. Mueva el ratón para ajustar el radio y longitud de la entidad de arco. Los intentos de radio para quedar proporcional a la longitud de cuerda baja.

Puede ajustar también el radio y número de segmentos usando el diálogo de información de entidad de la entidad de arco caja.

Editar un arco extruido

Cuando usa la herramienta de empujón / tirón para extruir una cara de 2D que incluye un arco, extruye un arco de cosa especial allana la entidad que puede haber su radio editado también. ¿Use la herramienta de movimiento a depósito el punto céntrico afila, y el arco doblado enfrente el conjunto (así como los puntos céntricos de los dos entes de arco que de?el |ne| ello) mueva se en conformidad.



Segmentación de arco

Arcos con más rayan los segmentos parecen tener la curvatura de alisador que los arcos con segmentos de línea menos. Sin embargo, más alinee se los segmentos aumentan el tamaño de su modelo y degradan ejecución. Usted puede a menudo lograr resultados aceptables indicando segmentación pequeña y usando alisadura y filo ablandando para crear la impresión de llanura.

Deformación de arco

¿Si un arco está deforme de cierta manera que destruyen su radial de?|nition|, tal como con una operación a escala no uniforme, se convertirá en una entidad curva no paramétrica. Las curvas de Polyline no pueden editarse como los arcos.

Artículos de menú contexto de arco

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto de arco siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Escoja

El |submenu| selecto contiene varias opciones para escoger la geometría relacionada con la entidad.

Caras unidas: El unido enfrenta el artículo de menú están acostumbrado a escoger todas las caras corrientemente unidos al arco escogido.

Todo unido: El artículo de menú todo unido está acostumbrado a escoger todos los elementos corrientemente unido al arco escogido.

Todo en misma capa: El todo en mismo artículo de menú capa están acostumbrado a escoger todos los elementos en la capa actual.

Ablande

El artículo de menú Soften está acostumbrado a ablandar una superficie facetada. ¿Los filos ablandados no son visibles a menos que mostraron en profesional?le.

Divisoria

El artículo de menú divisoria está acostumbrado a dividir una entidad en muchos segmentos iguales. Este artículo de menú no es disponible cuando el arco deslinda una superficie curva. Para dividir una entidad:

1. El clic de contexto en la entidad para invocar el menú de contexto de la entidad

2. Divisoria selecta. una cuerda de puntos rojos aparece a lo largo del segmento de línea.

3. Arrastre el cursor de un lado a otro a lo largo de la longitud de la entidad para aumentar o disminuir el número de divisiones. ¿un ToolTip muestra el número y longitud de segmentos que se crearán si usted |brie| de pausa?la y en la entidad.

Nota - el número de las divisiones se muestra también en la caja de mando de valor (VCB). El tipo en el número de segmentos deseados seguidos por la tecla ENTER para dividir manualmente la entidad.

4. Haga clic de nuevo para dividir la entidad. La entidad será rota en segmentos separados.

Detone curva

El artículo de menú curva de Explode está acostumbrado a romper la entidad en filos regulares. Una entidad esquemática aparecerá el mismo, pero ello no puede editarse, y no responda a las operaciones de herramienta como una entidad sencilla.

El converso a Polygon

El converso a artículo de menú polígono está acostumbrado a convertir la entidad en un arco de polígono, que permanecerá editar sin embargo generan facetas estandares cuando sobresalió.

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom está acostumbrado a ampliar su vista a una distancia donde la entidad entera es visible y centrada en la ventana de dibujo.

El punto en centro

El punto en artículo de menú centro está acostumbrado a poner un punto al centro de su entidad de arco o círculo. Este artículo de menú es generado por una caligrafía de color de rubí.

Caja de diálogos de información de entidad de arco

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja.

> Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Radio

¿Este radio?la vejez muestra el radio de la entidad escogida. ¿Represente nuevos valores en para esto?la vejez para cambiar el radio de la entidad.

Segmentos

¿Los segmentos?la vejez muestra el número de segmentos en la entidad escogida. ¿Representa nuevos valores en esto?la vejez para cambiar el número de segmentos para la entidad.

Nota - la segmentación de arco puede cambiarse sólo cuando la entidad de arco es parte de 2 geometría dimensional (no la parte de una superficie curva).

Longitud

¿La longitud?la vejez muestra la longitud del escogió corrientemente arco.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Sombras de lanzamiento

El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la entidad para hacer sombra.

Entes de círculo

Los entes de círculo son una combinación de línea múltiple segmentan que está unido en conjunto para formar un círculo. ¿Estos entes actúan como una línea sencilla en que puede de?el |ne| el filo de una cara y también divisoria una cara. Adicionalmente, escoger un segmento del arco escoge el entero
Entidad de círculo. Sin embargo, todas las técnicas de inferencia operarán en el círculo como sin embargo era comprendido de segmentos. Por ejemplo, cada punto en el círculo se hace inferencias como un |endpoint| del segmento. Círculos de sorteo con la herramienta de círculo

Nota - usted puede detonar un círculo en segmentos de filo regulares usar el menú de contexto de curva de Explode ítem (ver los artículos de menú contexto de círculo la sección más tarde en este tema).

Los entes de círculo son comprendidos de un radio y número de segmentos. La imagen siguiente muestra una entidad de círculo con 24 segmentos.

Nota - el modelo en la imagen previa contiene dos entes: una entidad nominal (en el centrar) rodeado por una entidad de círculo (el filo circular).

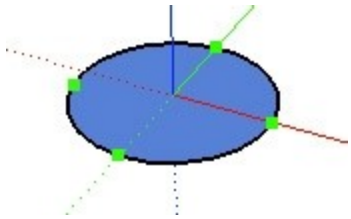
Nota - forme un arco y circule entes son especiales en que producen de forma automática ablandó afilan cuando extruyó usando la herramienta de empujón / tirón

Editar una entidad de círculo

Usted puede editar el radio de una entidad de círculo, que hace todavía no el límite una cara, usando la herramienta de movimientoPara editar una entidad de círculo:

1. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.

2. El movimiento sobre la entidad de círculo para localizar uno de los cuatro puntos cardinales de la entidad de círculo.



3. Haga clic y tenga bien agarrado el punto cardinal de la entidad de círculo.

4. Mueva el cursor para ajustar el radio de la entidad de círculo.

Puede ajustar también el radio y número de segmentos usando la caja de diálogos de información de entidad de la entidad de círculo.

Sugerencia - la máquina de inferencias a veces puede conseguir aturdida, impidiendo que ello de saltadizo al centro de un círculo. Usted puede alentar una inferencia de punto de centro revoloteando el cursor de ratón sobre los filos del círculo y entonces moverlo hacia el punto de centro.

Editando un extruido circule

Cuando usa la herramienta de empujón / tirón para extruir una cara de 2D que incluye un círculo, extruye una entidad superficial cilíndrica especial que puede haber su radio editado también. ¿Use la herramienta de movimiento a depósito uno del cuatro cardenal afilan, y los cilíndricos doblaron enfrente ponga el radio (así como los radios de los dos circulan los entes que de?el |ne| ello) ajuste se en conformidad.

Segmentación de círculo

Círculos con más rayan los segmentos parecen tener la curvatura de alisador que los círculos con segmentos de línea menos. Sin embargo, más alinee se los segmentos aumentan el tamaño de su modelo y degradan ejecución. Usted puede a menudo lograr resultados aceptables indicando segmentación pequeña y usando alisadura y filo ablandando para crear la impresión de llanura.

Deformación de círculo

¿Si un arco está deforme de cierta manera que destruyen su radial de?|nition|, tal como con una operación a escala no uniforme, se convertirá en una entidad curva no paramétrica. Las curvas de Polyline no pueden editarse como los arcos.

Circule los artículos de menú contexto

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto de círculo siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Escoja

El |submenu| selecto contiene varias opciones para escoger la geometría relacionada con la entidad.

Caras unidas: El unido enfrenta el artículo de menú están acostumbrado a escoger todas las caras corrientemente unidos a la cara escogida.

Todo unido: El artículo de menú todo unido está acostumbrado a escoger todos los elementos corrientemente unido a la cara escogida.

Todo en misma capa: El todo en mismo artículo de menú capa están acostumbrado a escoger todos los elementos en la capa actual.

Ablande

El artículo de menú Soften está acostumbrado a ablandar una superficie facetada. ¿Los filos ablandados no son visibles a menos que mostraron en profesional?le.

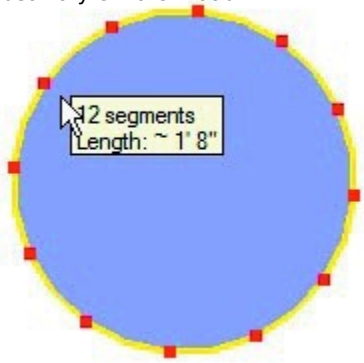
Divisoria

El artículo de menú divisoria está acostumbrado a dividir una entidad en muchos segmentos iguales. Esto
el artículo de menú es único disponible por los entes que son no unido a otra geometría. Para dividir un
entidad:

1. El clic de contexto en la entidad para invocar el menú de contexto de la entidad

2. Divisoria selecta. una cuerda de puntos rojos aparece a lo largo del segmento de línea.

3. Arrastre el cursor de un lado a otro a lo largo de la longitud de la entidad para aumentar o disminuir el número de divisiones. ¿un ToolTip muestra el número y longitud de segmentos que se crearán si usted |brie| de pausa?la y en la entidad.



Nota - el número de las divisiones se muestra también en la caja de mando de valor (VCB). El tipo en el número de segmentos deseados seguidos por la tecla ENTER para dividir manualmente la entidad.

4. Haga clic de nuevo para dividir la entidad. La entidad será rota en segmentos separados.

Detone curva

El artículo de menú curva de Explode está acostumbrado a romper la entidad en filos regulares. Una entidad esquemática aparecerá el mismo, pero ello no puede editarse, y no responda a las operaciones de herramienta como una entidad sencilla.

El converso a Polygon

El converso a artículo de menú polígono está acostumbrado a convertir la entidad en un arco de polígono, que permanecerá editar sin embargo generan facetas estandares cuando sobresalió.

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom está acostumbrado a ampliar su vista a una distancia donde la entidad entera es visible y centrada en la ventana de dibujo.

El punto en centro

El punto en artículo de menú centro está acostumbrado a poner un punto al centro de su entidad de arco o círculo. Este artículo de menú es generado por una caligrafía de color de rubí.

Circule caja de diálogos de información de entidad

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Radio

¿Este radio?la vejez muestra el radio de la entidad escogida. ¿Represente nuevos valores en para esto?la vejez para cambiar el radio de la entidad.

Segmentos

¿Los segmentos?la vejez muestra el número de segmentos en la entidad escogida. ¿Representa nuevos valores en esto?la vejez para cambiar el número de segmentos para la entidad.

Nota - la segmentación de círculo puede cambiarse sólo cuando la entidad de círculo es parte de 2 geometría dimensional (no la parte de una superficie curva).

Longitud

¿La longitud?la vejez muestra la longitud (circunferencia) del escogió corrientemente circule.

Oculto

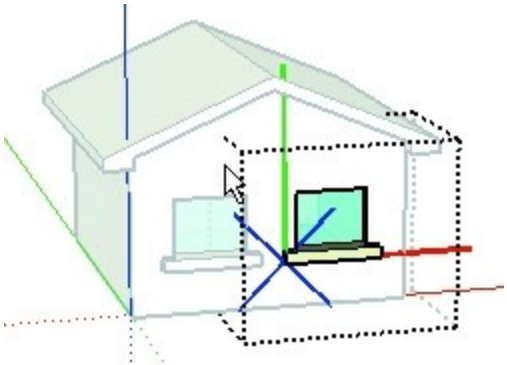
La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Sombras de lanzamiento

El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la cara de la entidad para hacer sombra.

Entes componentes

Los componentes son los entes que pueden tener otros entes. Los componentes son similares a agrupar entes ellos son comúnmente acostumbraron a combinar varios entes como una entidad sencilla para los propósitos del uso repetido en modelos múltiples. Use el artículo de menú hecho componente del menú edición para crear un componente de los entes corrientemente escogidos.



Crear un componente

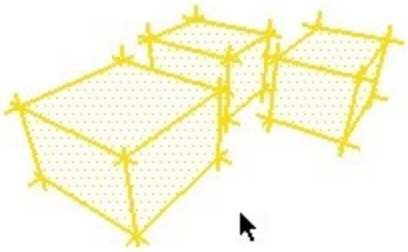
Los componentes son útiles para crear modelos para uso repetido para ser situado dentro de otros modelos. El más importante asunto para considerar al crear componentes es cómo usted quiere ellos para ser situado cuando insertó en el modelo del visor componente. Las hachas componentes dictarán ambas orientación componente en inserción y cortando planee (para componentes que sea cortar de forma automática agujeros en caras, tales como ventanas).
Para crear un componente:

1. Escoja la herramienta selectaEl cambie a una flecha.

2. Haga clic y tenga el ratón abotona una distancia corta lejos de los entes quiere escoger para empezar una caja de selección.

3. Arrastre el ratón a la esquina opuesta del punto de partida de selección.

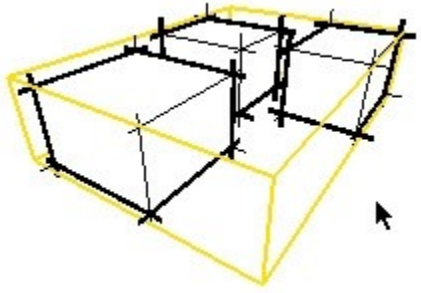
4. Suelte el botón de ratón cuando todos los elementos son parcialmente incluido (selección izquierda para enderezar) o enteramente incluido (enderece se-para-dejó la selección) en la caja de selección.



5. Escoja el artículo de menú hecho componente del menú ediciónAlternativa, el clic de contexto en los entes corrientemente escogidos y selecto el componente hecho del menú de contexto. La caja de diálogos de componente de Create es mostrada.

6. ¿Complete el?vejeces en la caja de diálogos. Asegura le haga todas las selecciones apropiadas y verifique todas las cajas apropiadas antes de continuar. Speci?¿c, decida si el componente debe engomar a caras en un |speci|?aperturas de orientación de c y corte. Vea la caja de diálogos componente de Create para información adicional.

7. Haga clic sobre el botón Create. SketchUp añade el componente recientemente creado a los que están en el poder modela biblioteca componente.



Nota - los hechos componentes operación desconecta cualquiera geometría que era unida a la geometría escogida antes de poner la geometría escogida en el componente. La geometría inconexa es mantenida fuera del contexto del componente.

Nota - puede hacer jerarquías componentes agrupando otros entes componentes dentro de componente. Adicionalmente, puede mezclar sus jerarquías incluyendo componentes y grupos dentro de otros componentes y grupos.

Sugerencia - cree componentes que pueden ser anexos o pegados a una superficie en el contexto (en una superficie) para asegurar que el plano cortante es establecido correctamente.

Seminarios de video -- video en este tema están disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

La caja de diálogos de componente de Create

La caja de diálogos de componente de Create es mostrada cuando usted intento para crear un componente usando el artículo de menú hecho componente.

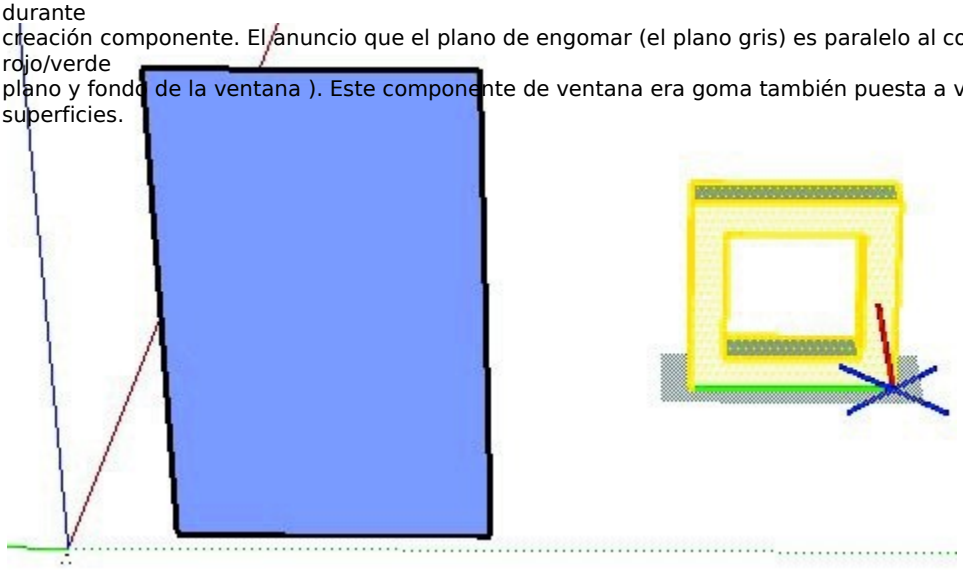
General

Nombre: ¿El nombre?¿la vejez puede contener el nombre del componente de?nition. ¿Todo el componente de?los |nitions| deben tener un nombre.

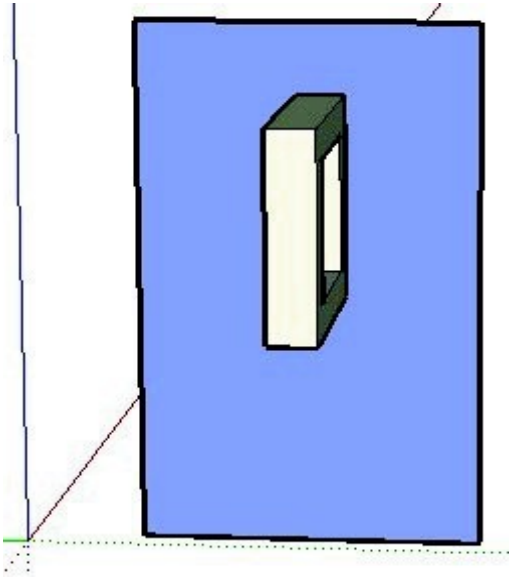
Descripción: ¿La descripción?la vejez puede contener una descripción del componente.

Alineación

La goma para: La goma para dejar caer-abajo lista está acostumbrado a identificar las caras donde su componente puede ser
situado cuando inicialmente situado del visor componente. Por ejemplo, una puerta estandar puede
sólo esté pegado a caras en la horizontal (azul) planee. un gris que engoma guía plana aparecerá ¿cuando un |speci|?la c que engoma el plano es escogida. Este plano representa exactamente donde el componente
oriente a una cara y acorte una cara. La imagen siguiente muestra un componente de ventana durante
creación componente. El anuncio que el plano de engomar (el plano gris) es paralelo al color rojo/verde
plano y fondo de la ventana). Este componente de ventana era goma también puesta a vertical superficies.



La imagen siguiente muestra lo que ocurrir cuando el componente de ventana previamente mencionado es situado, del visor componente, contra una superficie vertical. El anuncio que la ventana encuentra la cara vertical al fondo de la ventana porque era creado con un plano de engomar que es paralelo al fondo de la ventana.



Normalmente usted quiere ventanas y puertas para tener un plano de engomar que es paralelo al frente o parte posterior de la ventana o puerta (no el fondo). Usted puede necesitar reorientar las hachas del componente a la creación, usando el conjunto allana el botón, para poner correctamente el engomando o cortando planee.

Apertura de corte:La opción de apertura de corte permite que el componente cree aperturas en la cara en que es situado. Por ejemplo, un componente de puerta o ventana podría estar puesto en el corte una apertura en cualquiera pared donde casos del componente se llega entre los tres primeros.

Nota - debe existir los filos a lo largo del plano cortante del componente para cortar un agujero en el A cara.

Siempre enfrente cámara de fotografiar:No La cara opción de cámara de fotografiar permite que el componente cargue con el comportamiento de cartelera dibujando el componente como una forma de 2D. Esta opción aumenta ejecución por eliminando el necesite rendir el componente como un modelo de 3D.

Nota - componentes con el siempre enfrente opción de cámara de fotografiar habilitado no pueda tener engomando comportamiento.

Reemplace escogido:La opción de selección de Replace causa el escogió corrientemente los entes para ser formado en un caso componente. ¿Uncheck esta opción para crear un componente de?el |nition| en el visor componente sin crear un caso componente de conjunto de selección.

Plano establecido:¿El eje componente de?las nes cómo las inserciones de componente y alinee se para otro
geometría o a la cámara de fotografiar. ¿El eje componente también de?las nes el plano cortante por el
la orientación del color rojo/verde planea. La opción plana establecida está acostumbrado a especificar un origen diferente para el componente y para modificar la orientación del componente cuando se llega entre los tres primeros. Para poner el origen y plano de un componente:

1. Siga los pasos 1 en 5 en el creando una sección componente de este tema.

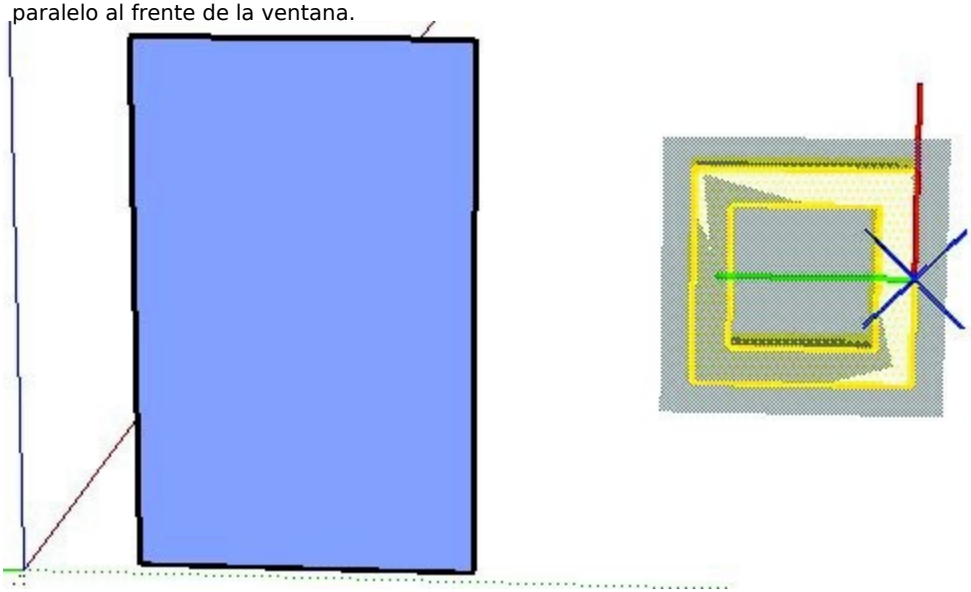
2. Escoja muestran hachas componentes en los componentes el panel de caja de diálogos de información ejemplar para ver las hachas en vigor en un componente antes de usar la opción plana establecida para mover las hachas.

3. Haga clic allane en el foro botón. El cursor cambia a una flecha con hachas anexas a lo.

4. El clic en una ubicación del componente para poner el origen de las hachas del componente. El punto de origen e inserción es ahora ponga a esta ubicación.

Note -- cuando cambia el Axes cambia la orientación del componente
cuando arrastró del visor componente y el plano cortante. En defecto, el
las hachas de componente son situadas como sin embargo el componente será insertado de el
Visor componente en la orientación exacta como el componente está en mientras que crea el componente. Generalmente, que usted no querrá cambiar esta orientación a menos que, por ejemplo, usted está creando una ventana independiente componente de otra geometría y en el plano vertical (azul). En este caso, el fondo de la ventana estará en el color rojo/verde planee.
El plano de color rojo/verde es el engomando y cortando planee. Como tal, este el fondo de ventana por lo tanto querrá alinearse y acortar una cara cuando puso en el modelo del visor componente. Como mencionó previamente, sin embargo, es mejor crear ventana y puerta componentes dentro del contexto de un tipo superficial donde llegarán entre los tres primeros finalmente,
tal como una pared, así que no tiene que reorientar las hachas. Siga los últimos pasos dobles en esta lista si usted necesita reorientó las hachas componentes.

5. (opcional) ¿Mueva el ratón alrededor del origen a rede?el |ne| la orientación del componente. Las hachas del componente girarán sugiriendo una nueva orientación para el componente. El plano de corte moverá también para representar donde el componente acortará una cara cuando puso verticalmente u horizontalmente. Por ejemplo, si usted hace girar las hachas tal ese color rojo esté levantado y el verde es la izquierda, el componente será insertado horizontalmente a su orientación cuando se creaba. La imagen siguiente muestra un componente de ventana durante creación componente. Las hachas del componente se han reorientado tal que el plano cortante es ahora paralelo al frente de la ventana.



6. (opcional) El clic para poner la nueva orientación.

¿El componente de?|nitions| y casos

¿un componente de?|nition| y un caso componente son creados cuando un componente es creado usando la caja de diálogos de componente de Create. ¿Componentes de?¿los |nitions| de? ¿|ne| o proporcione un anteproyecto para cómo todo los componentes de un |speci|?tipo de c, los casos llamados, aparezca y comporte dentro del área de dibujo (si pueden ser pegados a caras, donde puntos de inserción aparecen, y así en). ¿El componente de?los |nitions| son representados por imagenes pequeñas en el visor componente.

¿Los casos componentes son los componentes de?los |nitions| que se han insertado en el área de dibujo (llamó caso). ¿Los casos componentes todo se parecen a y tienen el mismo comportamiento implícito como el componente de?|nition| , pero, una vez que comprometa el área de dibujo, pueda ser hecho girar, escamoso, y pintado independientemente de otros casos.

Insertar componentes

Existe una variedad de vías diferentes para insertar casos componentes en SketchUp.

Insertar componentes de visor componente

¿Pre-de?los componentes de Eduardito son frecuentemente insertados de los componentes el visor en un modelo. Vea el visor componente para información adicional.

Inserte un componente de un External SketchUp (.skp) el archivo

¿Usted puede insertar también un componente de un externo SketchUp?le. ¿Para insertar un componente de un externo SketchUp?le:

1. Escoja el archivo >importación> 3D modela... artículo de menú. ¿El claro?la caja de diálogos de le aparece.

2. ¿Escoja el tipo de?el le para importar de los archivos del tipo caiga-liste abajo (.skp).

3. Haga clic sobre claroEl cursor cambia a la herramienta de movimiento ancle a la inserción del componente punto.

Sugerencia - el componente poda con hacha el origen es el punto de inserción implícito para un componente. Cambie la ubicación de las hachas del componente antes que inserta el componente para cambiar el punto de inserción implícito.

4. Mueva el ratón a la ubicación en el área de dibujo donde quiere poner el componente.

5. Haga clic sobre el botón de ratón de nuevo para soltar el componente.

Inserte un componente del explorador de archivo.

Finalmente, puede insertar también un componente del explorador de archivo. Para insertar un componente del explorador de archivo:

1. ¿Localice el icono representando el?el le que quiere insertar.

2. Haga clic y tenga el botón de ratón en el icono.

3. Arrastre el icono en el área de dibujoEl cursor cambia a la herramienta de movimiento ancle al punto de inserción del componente.

Sugerencia - el componente poda con hacha el origen es el punto de inserción implícito para un componente. Cambie la ubicación de las hachas del componente antes que inserta el componente para cambiar el punto de inserción implícito.

4. Suelte el botón de ratón para poner el componente en su modelo.

Editar un caso componente en conjunto

Puede editar el componente en conjunto o editar entes individuales dentro de un componente. ¿Editar o modificar el caso componente en conjunto sentimientos sólo el caso componente, no el componente de?|nition| u otros casos.

Pesar un componente

¿Pesar un componente en conjunto pesa el caso componente individual, no el componente de?|nition|, permitiendo le tener muchos diferentemente los casos pesados del mismo componente en su modelo.

un componente puede sesgarse cuando tiene cierto peso el componente en direcciones múltiples. Usted puede restablecer ambos unos componentes tienen cierto peso y se tuercen usando la escala de Reset y restablecen artículos de menú de contexto sesgados.

Lanzar un componente

¿Usted puede?el ip (o refleja) un componente a lo largo de sus hachas usando el tirón a lo largo de artículo de menú de contexto componente. ¿Escoja el color rojo del componente, el azul del componente, o el verde de componente en dependencia de la dirección para?el ip el componente.

Hacer girar un componente usando la herramienta de movimiento

Los componentes pueden hacerse girar usando la herramienta de movimiento o haga girar herramienta. ¿El?el método de rotación de |rst| hace girar el componente sobre su centro de masa y en los planos del componente deslindando caja. El método de rotación de segundo le permite especificar preciso hacen girar planos y centro de la rotación. Vea la herramienta de Rotate para información adicional sobre este segundo el método de rotación. Para hacer girar un componente usando la herramienta de movimiento:

1. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.

2. Mueva el cursor sobre una cara que es perpendicular al eje deseado de la rotación. Cuatro rotación maneja y un transportador aparece en la cara.

3. El clic en un mango de rotación

4. Haga girar el componente.

Editar entes dentro de un caso componente

Editar los entes dentro de un componente requiere usted para entrar el contexto del componente. ¿Editar o modificar los entes dentro de un caso componente afecta el componente de?|nition| y otros casos del componente. Para editar los entes dentro de un componente:

1. Escoja el caso componente > edite orden componente del menú edición para editar el componente. Alternativa, el clic de contexto en el componente corrientemente escogido y escoja edite componente del menú de contexto. Una edición que deslinda la caja rodeará el exterior de componente y entes al componente volverá gris.

Sugerencia - golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en el componente para editar el componente.

2. Haga los cambios a los entes dentro del componente. Cualquier cambia mientras que en el contexto de el
¿el componente afecta cada caso componente y el componente de?nition. Puede también ejecute las alineaciones de inferencia a la geometría fuera del componente mientras que usted está editando el
componente.

3. Escoja el cierre agrupe se/comando componente del menú edición para terminar la sesión de edición. Alternativa, el clic de contexto en el componente deslindando caja y componente de cierre selecto del menú de contexto.

Sugerencia - haga clic fuera del componente para cerrar el componente.

Video - un seminario de video en este tema está disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Detonar un componente

Usted puede detonar una entidad componente para romperlo atrás en sus entes originales. Para detonar un componente:

1. Escoja la herramienta selectaEl cambie a una flecha.

2. Escoja el componente que quiere detonar.

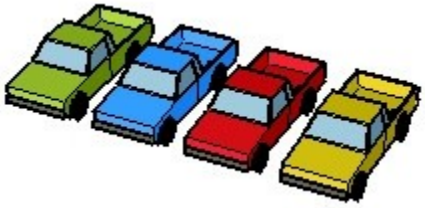
3. Escoja el caso componente > detone orden del menú ediciónAlternativa, el clic de contexto en el escogió corrientemente agrupe se y escoja detone del menú de contexto. El componente será parte posterior hendida en sus entes.

Elementos dentro de componentes que se ponían adyacente a otra geometría pueda unirse al exterior de elementos al componente cuando se detona el componente.

Aplicar materiales a componentes

Cualquiera geometría dentro de un componente que es pintado con el material implícito será pintado cuando pinta el caso en conjunto. Por lo tanto, usted puede tener entes dentro de un componente pintado individualmente mientras que otros elementos pintaron usando el material asignó al componente entero. La imagen siguiente contiene cuatro automóviles todo incluidos en componentes. Los neumáticos, parachoques, y parabrisas se han pintado negros al editar el componente.

Cada caso componente entero era entonces pintado después de ser editar, volver cada una de las caras con el material implícito al color se aplicaba en el grupo (verde, azul, color rojo, y amarillo de izquierda a derecho):



Mover la inserción señala con el dedo

El visor componente conmuta el punto de inserción del origen de las hachas del componente a otro punto en el componente cuando usa la herramienta de movimiento para escoger un componente, que está ya en su modelo, usando un diferente (no-origen) señala con el dedo. Por ejemplo, si tiene un componente de rectángulo de 3D, el punto de origen e inserción será la esquina manual izquierda inferior. Sin embargo, si usted inserta este componente y entonces lo mueva por un punto céntrico, el punto de inserción cambia al punto medio (mientras que el origen queda a la esquina izquierda inferior).

Esta característica es útil al alinear componente, tales como componentes de gabinete en una cocina. Considere lo siguiente:

1. Inserte un componente de alacena de cocina con el punto de inserción a la esquina izquierda inferior del componente.

2. Inserte un segundo caso del mismo gabinete hacia la izquierda del gabinete previamente insertado (de modo que los dos gabinetes se tocan). El anuncio que es duro para poner exactamente el segundo gabinete porque el punto de inserción está al origen a la esquina izquierda inferior del componente (lejos de donde los dos gabinetes se tocarán).

3. ¿El depósito la segunda alacena de cocina lejos del?rst.

4. Escoja la herramienta de movimiento y haga clic sobre la esquina derecha inferior del componente de alacena de cocina de segundo.

5. ¿Ahora mueva la segunda alacena de cocina tal que se alinea en los laterales izquierdos del? gabinete de |rst|. Este proceso debe ser más fácil ahora que el punto de inserción se ha movido al derecho inferior
la esquina del componente. Si usted arrastra un tercer caso del mismo gabinete en el modelo, el el punto de inserción estará a la esquina derecha inferior (haciendo que ello fácil de ponga más gabinetes hacia la izquierda de mutuamente).

Restablecer hachas componentes

Dé un golpe a la tecla secundaria del ratón sobre en el componente en el visor componente y escoja restablezca el punto de inserción si quiere restablecer la inserción apunta al origen de las hachas del componente.

Comando contexto componente

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto componentes siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Cierre se/abra

El artículo de menú cerradura está acostumbrado a cerrar el componente de modo que no puede moverse o editar. Copias adicionales del componente pueden arrastrarse en el área de trabajo del visor componente, sin embargo.

El artículo de menú Unlock está acostumbrado a abrir el componente así que puede editarse.

Componente de edición

El artículo de menú de la edición componente está acostumbrado a editar el componente corrientemente escogido. Usted puede usar también la herramienta selecta para golpear dos veces la tecla del Ratón sobre en el componente, o escoja el componente y prensa entran o retornan para editar un componente.

Haga único

¿Los conversos de artículo de menú hechos únicos el componente corrientemente escogido en un componente único, con un nuevo de?nition. ¿El componente original de?|nition| y todos otros casos no serán afectados cuando edita el componente después de usar el menú hecho único ítem.

Componente cercano

El artículo de menú componente cercano está acostumbrado a terminar una sesión de edición y cierre el componente. Puede hacer clic también fuera del componente con la herramienta selecta, o aprieta la llave de ESC para cerrar el componente.

Detone

El artículo de menú Explode está acostumbrado a romper la entidad en los entes separados.

Despegue

El artículo de menú Unglue está acostumbrado a liberar un componente de una cara (si usted ha atado un componente de |holecutting| a una cara).

Recargue

¿El artículo de menú Reload está acostumbrado a actualizar el componente corrientemente escogido con una nueva revisión del?sistema de le.

Ahorre como..

El Save como.. ¿el artículo de menú está acostumbrado a salvar el componente escogido para un separado SketchUp?¿el le, con un nuevo nombre y ubicación en su?sistema de le. ¿Este artículo de menú es comúnmente acostumbrar a crear componente?la lesbiana que puede ser incluida en la biblioteca componente o volvió a usar en otros modelos.

Hachas de cambio

¿El cambio poda con hacha el artículo de menú está acostumbrado a rede?el |ne| las hachas de origen del componente escogido. Esta opción es similar a cambiar el sistema coordinado local en otras aplicaciones de 3D.

Restablezca escala

El artículo de menú escala de Reset está acostumbrado a quitar cualquier pesando las operaciones aplicadas al componente.

Restablezca sesgo

El artículo de menú sesgo de Reset está acostumbrado a quitar cualquier sesgando aplicado al componente.

¿La escala de?nition

¿La escala de?¿el artículo de menú de |nition| aplica cualesquiera operaciones de escamadura, para el componente corrientemente escogido, al componente de?el |nition| en el visor componente.

Interque se con Model

El Intersect con artículo de menú ejemplar esté acostumbrado a intercarse dos elementos, tal como una caja y un tubo, y de forma automática cree nuevas caras donde los elementos se intercan. Estas caras entonces pueden ser empujado, tirado o borrado para crear nueva geometría.

Mueva a tirones a lo largo

El tirón a lo largo del artículo de menú está acostumbrado a reflejar la geometría escogida a lo largo de un eje. ¿Usted puede usar la herramienta de eje a depósito las hachas de dibujo, permitiendo le?el ip en virtualmente cualquiera dirección.

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom está acostumbrado a ampliar su vista a una distancia donde la entidad entera es visible y centrada en la ventana de dibujo.

Caja de diálogos de información de entidad componente

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja.

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Cautela - los grupos o componentes cerrados no pueden volverse a asignar a una nueva capa. Usted recibirá un mensaje de advertencia cuando intento para mover los grupos o componentes cerrados a una nueva capa.

Nombre

El nombre componente muestra el nombre del caso corrientemente escogido componente.

¿De?lengüeta de |nition|

¿El de?¿la lengüeta de |nition| muestra una descripción opcional en adicional a otro componente de?opciones de |nition|.

Nombre: ¿El nombre?¿la vejez puede contener el nombre del componente de?

nition. Descripción: ¿La descripción?la vejez puede contener una descripción del

componente.

La goma para: La goma para dejar caer-abajo lista está acostumbrado a identificar las superficies donde su componente
pueda llegarse entre los tres primeros. Por ejemplo, una puerta estandar sólo puede estar pegado a superficies en la horizontal
planos.

Apertura de corte:La opción de apertura de corte permite que el componente cree aperturas en la cara en que es situado. Por ejemplo, un componente de puerta o ventana podría estar puesto en el corte una apertura en cualquiera pared donde se llegan entre los tres primeros.

> Nota - la ubicación donde el agujero existirán corresponda al color rojo/verde planea para el componente. Vea la opción plana establecida, en este tema, para información adicional.

Siempre enfrente cámara de fotografiar:No La cara opción de cámara de fotografiar permite que el componente cargue con el comportamiento de cartelera dibujando el componente como una forma de 2D. Esta opción aumenta ejecución por eliminando el necesite rendir el componente como un modelo de 3D.

> Nota - componentes con el siempre enfrente opción de cámara de fotografiar habilitado no pueda tener engomando comportamiento.

Recargue: ¿El clic en el botón de reload para recargar (actualización) el caso componente después de su componente de?el |nition| ha cambiado.

Lengüeta de estadísticas

Las estadísticas relatan cantidades de varios elementos, tales como caras, filos, construcción se alinean, dentro del componente. Escoja toda la geometría de la gota-abajo lista para ver estadísticas para toda la geometría en el grupo. Alternativa, componentes selectos de la gota-abajo lista para ver estadísticas para todos los componentes en el componente. Finalmente, el clic en exhibición envolvió para ver los componentes envueltos dentro del componente corrientemente escogido.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Cerrado

La casilla de verificación cerrada está acostumbrado a cerrar el componente de modo que no puede moverse o editar. Copias adicionales del componente pueden arrastrarse en el área de trabajo del visor componente, sin embargo.

Unclick la casilla de verificación cerrada para abrir el componente así puede editarse.

Sombras de lanzamiento

El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite el componente para hacer sombra.

Reciba sombras

El Receive sombrea el artículo de menú permite que el componente reciba unas sombras tiran el anzuelo por otros entes.

Construcción LineEntities

¿La construcción raya los entes está en?líneas de rayas de |nite| usado como guian al sorteo precisamente. La construcción se alinea no interfiera con geometría regular. La construcción se alinea también puede estar oculto y borró independiente de geometría regular. Dibuje las líneas de construcción con la herramienta de cinta métrica

Usted puede usar el movimiento, hace girar, y borra herramientas para reorientar una línea de construcción¿Pero, usted no puede redimensionar una línea de construcción porque las líneas de construcción están en?el |nite| en longitud.

Ocultando/borrando todo construcción se alinea

Líneas de construcción son normalmente creadas como unos medios temporales para construir una porción de su modelo. ¿Manteniendo demasiados construcción se alinean en su modelo pueda disminuir la exactitud de inferencia de SketchUp y mostrar ejecución, así que podría querer ocultar las líneas de construcción como usted trabaja o borra todo construcción se alinea al instante cuando tiene?el |nished| su modelo.

Use la edición >geometría de construcción> oculta, unhide, y borre para ocultar, unhide, y borre toda la geometría de construcción en el contexto actual.

Comando contexto de línea de construcción

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. La construcción raya los artículos de menú de contexto siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Caja de diálogos de información de entidad de línea de construcción

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja:

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Entes de punto de construcción

¿La construcción apunta los entes es?las líneas de rayas de |nite| con los puntos de fin como guian al sorteo
precisamente. La construcción señala con el dedo no interfiera con geometría regular. La construcción señala con el dedo también puede estar oculto y borró independiente de geometría regular. Dibuje los puntos de construcción con la herramienta de cinta métrica

Usted puede usar el movimiento, hace girar, y borra herramientas para reorientar un punto de construcción.

Ocultando/borrando todo construcción señala con el dedo

Puntos de construcción son normalmente creados como unos medios temporales para construir una porción de su modelo. ¿Manteniendo demasiados construcción señalan con el dedo en su modelo pueda disminuir la exactitud de inferencia de SketchUp y mostrar ejecución, así que podría querer ocultar los puntos de construcción como usted trabaja o borra todo construcción señala con el dedo al instante cuando tiene?el |nished| su modelo.

Use la edición >geometría de construcción> oculta, unhide, y borre para ocultar, unhide, y borre toda la geometría de construcción en el contexto actual.

Comando contexto de punto de construcción

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. La construcción apunta los artículos de menú de contexto siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Caja de diálogos de información de entidad de punto de construcción

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja:

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Oculto

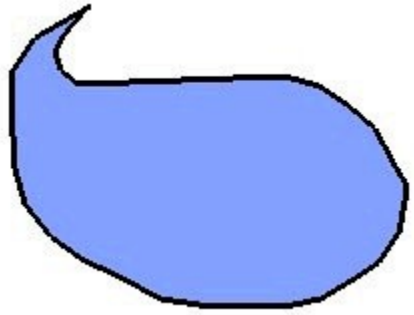
La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Entes curvos

los entes curvos de SketchUp son una combinación de línea múltiple segmentan que está unida en conjunto. ¿Estos entes actúan como una línea sencilla en que puede de?el |ne| el filo de una cara y también divisoria una cara. Adicionalmente, escoger un segmento de la curva escoge la entidad curva entera. Curvas de sorteo con la herramienta a pulso

Nota - puede detonar una curva en segmentos de filo regulares que usa el menú de contexto de curva de Explode ítem (ver la sección de artículos de menú contexto curva más tarde en este tema).

La imagen siguiente contiene una entidad curva. Las curvas pueden empezar y terminarse al mismo punto (como en la imagen siguiente) o empiece y termine a puntos diferentes.



Nota - el modelo en la imagen previa contiene dos entes: una entidad nominal (en el centrar) rodeado por una entidad curva (el filo continuo).

Editar una entidad curva

Usted puede cambiar la longitud de una entidad curva, que hace todavía no el límite una cara, usando la herramienta de movimientoPara editar una entidad curva:

1. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.
2. El movimiento sobre la entidad curva para localizar un |endpoint| de la entidad curva.
3. Haga clic y tenga bien agarrado el |endpoint| de la entidad curva.
4. Mueva el cursor para ajustar la longitud de la entidad curva.

Doble los artículos de menú contexto

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto curvos siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Escoja

El |submenu| selecto contiene varias opciones para escoger la geometría relacionada con la entidad.

Caras unidas: El unido enfrenta el artículo de menú están acostumbrado a escoger todas las caras corrientemente unidos a la curva escogida.

Todo unido: El artículo de menú todo unido está acostumbrado a escoger todos los elementos corrientemente unido a la curva escogida.

Todo en misma capa: El todo en mismo artículo de menú capa están acostumbrado a escoger todos los elementos en la capa actual.

Ablande

El artículo de menú Soften está acostumbrado a ablandar una superficie facetada. ¿Los filos ablandados no son visibles a menos que mostraron en profesional?le.

Detone curva

El artículo de menú curva de Explode está acostumbrado a romper la entidad en filos regulares. Una entidad esquemática aparecerá el mismo, pero ello no puede editarse, y no responda a las operaciones de herramienta como una entidad sencilla.

El converso a Polygon

El converso a artículo de menú polígono está acostumbrado a convertir la entidad en un arco de polígono, que permanecerá editar sin embargo generan facetas estandares cuando sobresalio.

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom está acostumbrado a ampliar su vista a una distancia donde la entidad entera es visible y centrada en la ventana de dibujo.

Doble caja de diálogos de información de entidad

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Segmentos

¿Los segmentos?la vejez muestra el número de segmentos en la entidad escogida. ¿Representa nuevos valores en esto?la vejez para cambiar el número de segmentos para la entidad.

Nota - las segmentaciones curvas pueden cambiarse sólo cuando la entidad curva es parte de 2 geometría dimensional (no la parte de una superficie curva).

Longitud

¿La longitud?la vejez muestra la longitud del escogió corrientemente alinee se.

Oculto

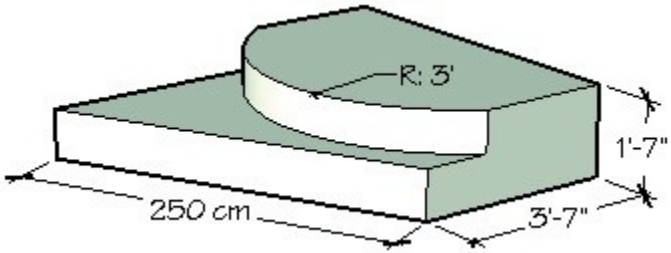
La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Sombras de lanzamiento

El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la entidad para hacer sombra.

Entes de dimensión

¿Los entes de dimensión son?líneas de |nite| con la información de longitud permitiendo le para comunicar rápida y efectivamente dimensiones claves de su modelo. Las dimensiones pueden moverse y actualizan de forma automática como hace cambios a su modelo. Dimensiones de sorteo con la herramienta de dimensión



Cada objeto de dimensión estriba en su propio plano, que es determinado por la entidad de que es contraído y la dirección usado cuando se creaba.

La dimensión muestra las propiedades, para todos los entes de dimensión en su modelo, pueda ajustarse usando el panel de dimensión de la caja de diálogos de información ejemplar.

Texto de dimensión cambiante

un texto de entes de dimensión muestra la dimensión en defecto. Usted puede cambiar, sin embargo, el texto de dimensión para incluir información adicional, tal como texto. Incluya los símbolos < > en cualquier parte en su texto para insertar la dimensión. Por ejemplo, la longitud de “The de esta línea es < >.”

Cautela - las dimensiones que han perdido su dirija enlace a la geometría o ése ha tenido su texto editado no pueden mostrar medidas exactas. ¿Escoja la opción de dimensiones de los rasgos salientes no asociada en el panel de dimensión de la caja de diálogos de información ejemplar para realzar estas dimensiones en un |speci|?color de ed.

La dimensión objeta artículos de menú contexto

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto de dimensión siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Texto de edición

El artículo de menú texto de edición está acostumbrado a editar las dimensiones el texto. El tipo en el nuevo texto y prensa entra o retorna para aceptar sus cambios.

Caja de diálogos de información de entidad de dimensión

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja:

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Estilo

El botón Style está acostumbrado a invocar las dimensiones el panel de la caja de diálogos de información ejemplar por escoger texto de dimensión y líder rayan tipo.

Entes nominales

¿Los entes nominales son?a entes parecidos a plano que combinan para formar la geometría de 3D en un modelo de SketchUp. ¿Facesare de forma automática creado cuando cualquier tres o más líneas transversales o filos son en el mismo plano (un en?nite ?a 2D espacie), o coplanar.

Los filos que deslindan un resto nominal cuando borra una cara. Sin embargo, una cara es borrada
de forma automática cuando borra uno de sus filos de deslindar. SketchUp creará nuevos filos y caras usando la característica de pliegue de auto si altera uno de los filos de una cara de modo que no es aplanado del co con esa cara.

Caras de sorteo con la herramienta de línea, herramienta de arco, herramienta a pulso, herramienta de rectángulo, circule la herramienta de herramienta, o polígonoLa imagen siguiente era creada simplemente uniendo arcos y líneas para formar los filos y caras subsecuentes.

Enfrente los artículos de menú contexto

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto nominales siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Escoja

El |submenu| selecto contiene varias opciones para escoger la geometría relacionada con la entidad.

Deslindar filos: El deslindando afilan el artículo de menú está acostumbrado a escoger todos los filos corrientemente deslindando la cara escogida.

Caras unidas: El unido enfrenta el artículo de menú están acostumbrado a escoger todas las caras corrientemente unidos a la cara escogida.

Todo unido: El artículo de menú todo unido está acostumbrado a escoger todos los elementos corrientemente unido a la cara escogida.

Todo en misma capa: El todo en mismo artículo de menú capa están acostumbrado a escoger todos los elementos en la capa actual.

Todo con mismo material: El todo con mismo artículo de menú material están acostumbrado a escoger todas las caras con el mismo material.

Área

El área sub el menú del menú de contexto nominal está acostumbrado a calcular el área superficial en su modelo de SketchUp. Los resultados del cálculo son mostrados en una caja de diálogos de área.

Selección: El artículo de menú selección está acostumbrado a calcular el área superficial total del escogió corrientemente mire.

Capa: El artículo de menú capa está acostumbrado a calcular el área total para todas las caras en la capa del escogió corrientemente mire.

Materiales: El artículo de menú materiales está acostumbrado a calcular el área total de las caras en los ejemplares enteros, ocultos o unhiddenes, con el material del escogió corrientemente mire.

Interque se con Model

El Intersect con artículo de menú ejemplar está acostumbrado a cruzar dos porciones de geometría, tal como una caja y un tubo, de forma automática creando nuevas caras a la intersección. Estas caras entonces pueden ser empujado, tirado o borrado para crear nueva geometría.

Alinee vista

El artículo de menú vista de Align está acostumbrado a alinear la cámara de fotografiar de SketchUp para el escogió corrientemente mire.

310

Alinee hachas

El Align poda con hacha el artículo de menú están acostumbrado a alinear las hachas de dibujo para el escogió corrientemente mire.

Contrario

¿El artículo de menú inverso está acostumbrado a?el ip los lados delanteros y posteriores del escogió corrientemente mire.

Caras nacientes

El oriente enfrenta el artículo de menú están acostumbrado a orientar de forma automática todas las caras unidas de su modelo a la orientación del escogió corrientemente mire. Esta opción pudo llevar a resultados inesperados cuando un filo de una cara deslinda tres o más otras caras.

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom está acostumbrado a ampliar su vista a una distancia donde la entidad entera es visible y centrada en la ventana de dibujo.

Textura

El |submenu| de textura contiene varias opciones para depósito texturas en una cara. Este menú ítem único aparezca cuando una textura es pintada en la cara. Vea herramienta de textura de posición para información adicional.

Posición: El artículo de menú posición está acostumbrado a manipular texturas (depósito, estire se, tuerza se, y así en) directamente en una cara.

Restablezca posición:El artículo de menú posición de Reset está acostumbrado a restablecer la textura para su previo estado.

Proyectado: El artículo de menú proyectado es imagenes y texturas de manta usadas sobre formas como sin embargo proyectado en la forma.

Enfrente caja de diálogos de información de entidad

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja.

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee. Allí está dos muestras materiales implícitas para caras porque las caras tienen ambos un frente y un lado posterior. La muestra izquierda representa el material lateral delantero. La muestra derecha representa el material lateral posterior.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Área

¿El área?la vejez muestra el área de la entidad escogida. Use el área > el menú de contexto de selección ítem para calcular el área de múltiple los entes escogidos.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Sombras de lanzamiento

El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la cara de la entidad para hacer sombra.

Reciba sombras

El Receive sombrea el artículo de menú permite que la cara de la entidad reciba unas sombras tiran el anzuelo por otros entes.

3entes de Polyline de d

los entes de 3D Polyline de SketchUp son entes parecidos a curva que no generan la inferencia mordiscan sin hacer presa o afectan geometría en ninguna vía. Los esbozos a pulso se usan por trazar importó dibujan, 2D esbozando, o para decorar su modelo. Dibuje entes de 3D Polyline con la herramienta a pulso

Nota - usted puede detonar un esbozo a pulso en segmentos de filo regulares usar el menú de contexto de Explode ítem (ver los artículos de menú contexto de 3D Polyline la sección más tarde en este tema).

Nota - un 3D Polyline mira tal como una entidad curva, pero es más delgado.

3artículos de menú contexto de Polyline de d

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto de |polyline| de 3D siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Detone

El artículo de menú Explode está acostumbrado a romper la entidad en filos regulares. Una entidad esquemática aparecerá el mismo, pero ello no puede editarse, y no responda a las operaciones de herramienta como una entidad sencilla.

3caja de diálogos de información de entidad de Polyline de d

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja:

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Entes de grupo

Los grupos son los entes que pueden tener otros entes. Los grupos son comúnmente acostumbraron a combinar varios entes como una entidad sencilla para los propósitos de realizar una operación rápida con la combinación (tal como una copia). Use la marca agrupa el menú ítem del menú edición para crear un grupo de los entes corrientemente escogidos.

Crear un grupo

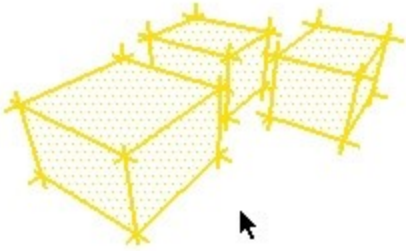
Los grupos son útiles para combinar entes para ejecutar una operación rápida tales como operaciones de copia o movimiento. Para crear un grupo:

1. Escoja la herramienta selectaEl cambie a una flecha.

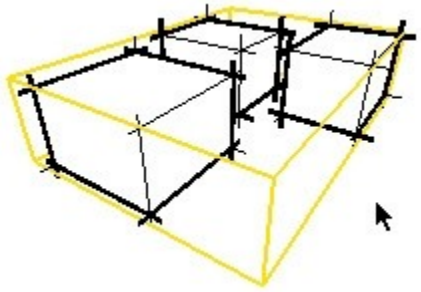
2. Haga clic y tenga el ratón abotona una distancia corta lejos de los entes quiere escoger para empezar una caja de selección.

3. Arrastre el ratón a la esquina opuesta del punto de partida de selección.

4. Suelte el botón de ratón cuando todos los elementos son parcialmente incluido (selección izquierda para enderezar) o enteramente incluido (enderece se-para-dejó la selección) en la caja de selección.



5. Escoja la marca agrupa el menú ítem del menú ediciónAlternativa, el clic de contexto en los entes corrientemente escogidos y marca selecta se agrupa del menú de contexto. La geometría usted escogió aparezca agrupó dentro de un realzado deslindando caja.



Nota - la operación de grupo hecha desconecta cualquiera geometría que era unida a la geometría agrupada antes de poner la geometría en el grupo. La geometría inconexa es mantenida fuera del contexto del grupo.

Nota - usted puede hacer jerarquías de grupo agrupando otro agrupan los entes dentro de un grupo. Adicionalmente, puede mezclar sus jerarquías incluyendo componentes y grupos dentro de otros componentes y grupos.

Video - un seminario de video en este tema está disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Detonando (Ungrouping) un grupo

Usted puede detonar (ungroup) una entidad de grupo para romperlo atrás en sus entes originales. Para detonar un grupo:

1. Escoja la herramienta selectaEl cambie a una flecha.

2. Escoja el grupo que quiere detonar.

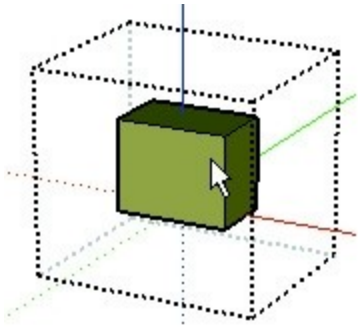
3. Escoja el grupo > detone orden del menú ediciónAlternativa, el clic de contexto en el escogió corrientemente agrupe se y escoja detone del menú de contexto. El grupo será parte posterior hendida en sus entes.

Los elementos dentro de los grupos que se ponían adyacente a otra geometría pueda unirse al exterior de elementos al grupo cuando se detona el grupo.

Editar un grupo

Los grupos pueden ser abiertos para editando, poniendo le en el contexto del grupo. Para editar un grupo:

1. Escoja el grupo > edite el comando grupo del menú edición para editar el grupo. Alternativa, el clic de contexto en el escogió corrientemente agrupe se y escoja la edición se agrupa del menú de contexto. Una edición que deslinda la caja rodeará el exterior de grupo y entes al grupo volverá gris.



Sugerencia - golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en el grupo para editar el grupo.

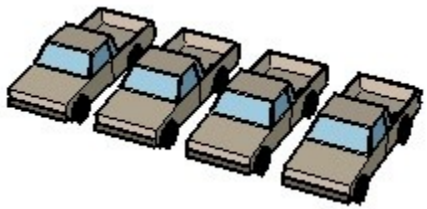
2. Haga los cambios a los entes dentro del grupo. Cualquier cambia mientras que en el contexto del grupo sólo afecte la entidad de grupo. Puede ejecutar, sin embargo, las alineaciones de inferencia a la geometría fuera del grupo mientras que está editando el grupo.

3. Escoja el cierre agrupe se/comando componente del menú edición para terminar la sesión de edición. Alternativa, el clic de contexto en el escogió corrientemente grupo deslindando caja y cierre selecto se agrupan del menú de contexto.

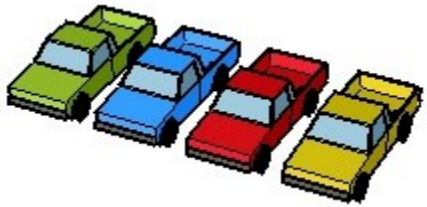
Sugerencia - haga clic fuera del grupo para cerrar el grupo.

Aplicar materiales a grupos

Cualquiera geometría dentro de un grupo que es pintado con el material implícito será pintado cuando pinta un grupo unexploded. Por lo tanto, usted puede tener entes dentro de un grupo pintado individualmente mientras que otros elementos pintaron usando el material asignó al grupo entero. La imagen siguiente contiene cuatro automóviles todo incluidos en grupos. Los neumáticos, parachoques, y parabrisas se han pintado negros al editar el grupo.



Cada entidad de grupo entera era entonces pintada después de ser editar, volver cada una de las caras con
el material implícito al color se aplicaba en el grupo (verde, azul, color rojo, y amarillo de la izquierda para
enderece se):



Agrupe comando contexto

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto de grupo siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Cierre se/abra

El artículo de menú cerradura está acostumbrado a cerrar el componente de modo que no puede moverse o editar. Copias adicionales del componente pueden arrastrarse en el área de trabajo del visor componente, sin embargo.

El artículo de menú Unlock está acostumbrado a abrir el componente así que puede editarse.

Grupo de edición

El artículo de menú de grupo de edición está acostumbrado a editar el escogió corrientemente agrupe se. Usted puede usar también el
Escoja herramienta para golpear dos veces la tecla del Ratón sobre en el grupo, o escoja el grupo y prensa entre o retorne para editar A
grupo.

318

Grupo cercano

El artículo de menú de grupo cercano está acostumbrado a terminar una sesión de edición y cierre el grupo. Puede hacer clic también fuera del grupo con la herramienta selecta, o aprieta la llave de ESC para cerrar el grupo.

Detone

El artículo de menú Explode está acostumbrado a romper la entidad en los entes separados.

Haga componente

¿Los hechos componentes artículo de menú convierte el grupo en una nueva entidad componente (el componente de?nition).

Despegue

El artículo de menú Unglue está acostumbrado a unattach un grupo de una cara.

Restablezca escala

El artículo de menú escala de Reset quita cualesquiera operaciones de escamadura aplicadas al grupo.

Restablezca sesgo

El artículo de menú sesgo de Reset quita cualquiera operación que sesgó el grupo (tal como escamadura el múltiple de grupo cronometra).

Mueva a tirones a lo largo

El Filp a lo largo del artículo de menú refleja la geometría escogida a lo largo del eje de grupo que usted especifica. Los grupos las hachas son las direcciones axiales que existieron cuando el grupo se creaba originalmente. ¿Usted puede usar también la herramienta de eje al depósito el hacha de dibujo global, la ala que usted para?el ip escogió geometría en virtualmente cualquiera dirección.

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom está acostumbrado a ampliar su vista a una distancia donde la entidad entera es visible y centrada en la ventana de dibujo.

Agrupe caja de diálogos de información de entidad

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja.

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Cautela - los grupos o componentes cerrados no pueden volverse a asignar a una nueva capa. Usted recibirá un mensaje de advertencia cuando intento para mover los grupos o componentes cerrados a una nueva capa.

Nombre

El nombre muestra el nombre del escogió corrientemente agrupe se.

Mesa de estadísticas

La mesa de estadísticas relata cantidades de varios elementos, tales como caras, bordes, construcción se alinean, dentro del grupo. Escoja toda la geometría de la gota-abajo lista para ver estadísticas para toda la geometría en el grupo. Alternativa, componentes selectos de la gota-abajo lista para ver estadísticas para todos los componentes en el grupo.

Muestre se anidó

El clic en exhibición envolvió para ver los grupos envueltos dentro del escogió corrientemente agrupe se.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Cerrado

La casilla de verificación cerrada está acostumbrado a cerrar el componente de modo que no puede moverse o editar. Copias adicionales del componente pueden arrastrarse en el área de trabajo del visor componente, sin embargo.

Unclick la casilla de verificación cerrada para abrir el componente así puede editarse.

Sombras de lanzamiento

El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la cara de la entidad para hacer sombra.

Reciba sombras

El Receive sombrea el artículo de menú permite que la cara de la entidad reciba unas sombras tiran el anzuelo por otros entes.

Entes de imagen

Los entes de imagen son grupos esencialmente especiales consistir de una cara con un mapa de bits aplicado imagina material. La imagen se opone puede ser movida, hecha girar y escamosa. Pueden estirarse también horizontal o verticalmente, pero no pueden hacerse no rectangulares. Importe las imagenes usando el archivo >importación> 2D gráfico... artículo de menú.

Formatos de imagen

SketchUp soporta los formatos siguientes para la importación como un objeto de imagen: JPEG, PNG, TGA, BMP, y TIFF. Ciertos formatos pueden ser más apropiado que otros por cierto los tipos de imagenes y aplicaciones.

Insertar entes de imagen

Las imagenes pueden ser añadidas a SketchUp modelan en una de dos vías. En primer lugar, usted puede usar el >
Importe > 2D gráfico...¿el menú ítem, que abra un diálogo de claro de archivo permitiendo le navegar para el?el le que usted quiere. Alternativamente, puede arrastrarse y caer simplemente del explorador de archivo directamente en su área de dibujo.

Nota - imagine objetos también puede ser insertado tan las texturas (archivo> insertan > imagine como la textura). Para información adicional sobre usar las imagenes como texturas, vea el tema de posicionamiento de textura.

Proporciones de imagen

¿En defecto, imagine objetos retienen las proporciones del?el le de que son derivados. Al insertar una imagen, usted puede seguir en la tecla de mayúsculas para de-limite las proporciones. Puede usar también la herramienta a escala para alterar las proporciones del objeto de imagen después que se llega entre los tres primeros.

El tamaño de archivo de imagen contra la calidad

¿Cuando suma un objeto de imagen a su escena, la imagen?el le es basado en se vuelve empotrado en su documento de SketchUp. ¿Esto le permite para enviar su SketchUp?¿la lesbiana a otros sin ninguna pérdida de datos por extravió vinculó?¿lesbiana, pero ello significa también que su?la lesbiana puede inflarse como un globo rápidamente a tamaños difíciles de manejar. ¿Al insertar imaginan, trate de mantenerse?el tamaño de le como pequeño como sea posible:

Resolución

La resolución puede tener un impacto grande en el tamaño de imagen. Trate de usar sólo tan resolución como usted
la necesidad, y no más. ¿Puede a veces?¿el |nd| que aún una resolución chiflada, baja?el le puede ser
suf?el |cient| para proporcionar la información que necesita de una fotografía, haga un boceto, o dibujando. Usted puede
¿también reduce la imagen?el tamaño de le convirtiendo sus imagenes al |grayscale| antes de insertarles
en SketchUp.

También, la resolución de objetos de imagen es limitada a la textura más grande que OpenGL puede manejar. Para la mayor parte de los sistemas este límite es 1024 x 1024 pixeles. ¿Esto debe ser el |suf|?el |cient| para la mayor parte de los propósitos, pero si resolución más alta es requerida, puede siempre hacer labores imagen en conjunto múltiple se opone.

Compresión de archivo Image

¿Otra vía para minimizar?¿el tamaño de le es usar comprimido?el le formatea tales como JPEG y PNG. ¿Éstos lleva arriba el espacio lejos menor ambos en disco y adentro un SketchUp?le.

Imagine artículos de menú contexto de objeto

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto de imagen siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Detone

El artículo de menú Explode está acostumbrado a romper la entidad en la separata mire y material. Detonar una entidad de imagen crea un material de la imagen en el visor material.

Exportación

¿El artículo de menú de exportación está acostumbrado a salvar la entidad de imagen al A?el le que puede ser editado en un editor de imagen.

Recargue

El artículo de menú Reload está acostumbrado a refrescar una entidad de imagen que era manipulada en un editor de imagen separado.

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom está acostumbrado a ampliar su vista a una distancia donde la entidad entera es visible y centrada en la ventana de dibujo.

Sombras

Las sombras el |submenu| contienen tire el anzuelo y reciben las opciones de sombra para la entidad de imagen. Lanzamiento: El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la cara de la entidad para hacer sombra.

Reciba: El Receive sombrea el artículo de menú permite que la cara de la entidad reciba unas sombras tiran el anzuelo por otros entes.

Despegue

Si ha atado un objeto de imagen a una cara, ello no puede ser irse que mire. El comando Unglue lo hace liberar para irse que mire.

Use como el material

El uso como artículo de menú material está acostumbrado a crear un material, en los que están en el poder modele la sección del visor material, de la imagen.

Imagine caja de diálogos de información de entidad

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja.

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Nombre

¿El nombre?¿la vejez muestra el?el |lename| de la entidad de imagen.

El tamaño en pixeles

¿El tamaño en pixeles?la vejez muestra las dimensiones de pixel de la imagen corrientemente escogido.

Anchura y altura

¿La anchura y altura?las vejeces muestran las dimensiones de la imagen corrientemente escogido. El tipo en una nueva anchura o altura para reajustar la entidad de imagen proporcionalmente. O, el clic en el icono de cerradura para reajustar la anchura de la entidad de imagen y la altura independientemente (escala nonproportional).

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire muestre geometría oculta es habilitada.

Sombras de lanzamiento

El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la cara de la entidad para hacer sombra.

Reciba sombras

El Receive sombrea el artículo de menú permite que la cara de la entidad reciba unas sombras tiran el anzuelo por otros entes.

Entes de línea

Las líneas, también mencionado para como afilan, forme la fundación estructural de todos los modelos. Líneas de sorteo con la herramienta de línea

Editar una entidad de línea

Usted puede editar la longitud el de una entidad de línea, que todavía no haga el límite una cara, usando la herramienta de movimientoPara editar una entidad de línea:

1. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.

2. El movimiento sobre la entidad de línea para localizar un |endpoint| de la entidad de línea.

3. Haga clic y tenga bien agarrado el |endpoint| de la entidad de línea.

4. Mueva el cursor para ajustar la longitud de la entidad de línea.

Puede ajustar también la longitud usando la caja de diálogos de información de

entidad de la entidad de línea.

Raye los artículos de menú contexto

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto de línea siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Escoja

El |submenu| selecto contiene varias opciones para escoger la geometría relacionada con la entidad.

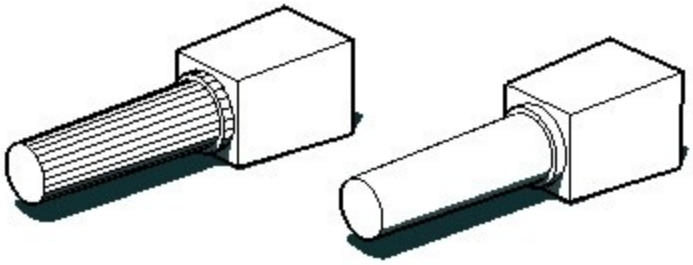
Caras unidas: El unido enfrenta el artículo de menú están acostumbrado a escoger todas las caras corrientemente unidos a la línea escogida.

Todo unido: El artículo de menú todo unido está acostumbrado a escoger todos los elementos corrientemente unido a la línea escogida.

Todo en misma capa: El todo en mismo artículo de menú capa están acostumbrado a escoger todos los elementos en la capa actual.

Ablande

El artículo de menú Soften está acostumbrado a ablandar un filo. ¿Los filos ablandados no son visibles a menos que mostraron en profesional?le.



Divisoria

El artículo de menú divisoria está acostumbrado a dividir una entidad en muchos segmentos iguales. Esto
el artículo de menú es único disponible por los entes que son no unido a otra geometría. Para dividir un
entidad:

1. El clic de contexto en la entidad para invocar el menú de contexto de la entidad

2. Divisoria selecta. una cuerda de puntos rojos aparece a lo largo del segmento de línea.

3. Arrastre el cursor de un lado a otro a lo largo de la longitud de la entidad para aumentar o disminuir el número de divisiones. ¿un ToolTip muestra el número y longitud de segmentos que se crearán si usted |briel de pausa?la y en la entidad.

Nota - el número de las divisiones se muestra también en la caja de mando de valor (VCB). El tipo en el número de segmentos deseados seguidos por la tecla ENTER para dividir manualmente la entidad.

4. Haga clic de nuevo para dividir la entidad. La entidad será rota en segmentos separados.

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom está acostumbrado a ampliar su vista a una distancia donde la entidad entera es visible y centrada en la ventana de dibujo.

Afile caja de diálogos de información de entidad

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja.

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Longitud

¿La longitud?la vejez muestra la longitud del escogió corrientemente alinee se.

Blando

La opción blanda está acostumbrado a rendir el filo como un filo blando.

Terreno llano

La opción lisa está acostumbrado a rendir las caras unidas al filo con un tonal variante valor.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Sombras de lanzamiento

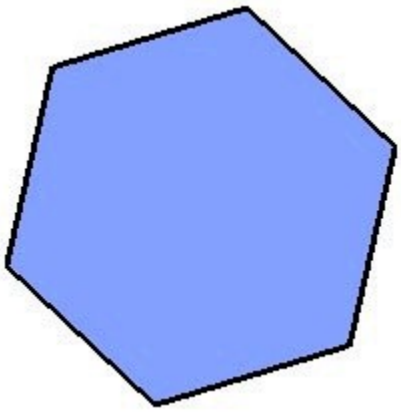
El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la entidad para hacer sombra.

Entes de polígono

los entes de polígono de SketchUp son similares a enfrentan entes, pero pueda tener 3 o más lados. ¿Estos entes actúan como una línea sencilla en que puede de?el |ne| el filo de una cara y también divisoria una cara. Adicionalmente, escoger un segmento del polígono escoge la entidad de polígono entera. Sin embargo, todas las técnicas de inferencia operarán en el polígono como sin embargo era comprendido de segmentos. Polígonos de sorteo con la herramienta de polígono

Nota - usted puede detonar un polígono en segmentos de filo regulares usar el menú de contexto de curva de Explode ítem (ver los artículos de menú contexto de polígono la sección más tarde en este tema).

Los entes de polígono son comprendidos de un radio y número de segmentos. La imagen siguiente muestra un seis-polígono soportado.



Nota - el modelo en la imagen previa contiene dos entes: una entidad nominal (en el centrar) rodeado por una entidad de polígono (el seis-soportado afile).

Editar una entidad de polígono

Usted puede editar el radio de un círculo en que el polígono es inscrito, que hace todavía no el límite una cara, usando la herramienta de movimientoPara editar una entidad de polígono:

1. Escoja la herramienta de movimientoEl cursor cambiará a una flecha de cuatro vías.

2. El movimiento sobre la entidad de polígono para localizar el punto céntrico de un lado. Al menos un punto céntrico del polígono le permitirá para redimensionar la entidad.

3. Haga clic y tenga bien agarrado el punto céntrico de la entidad de polígono.

4. Mueva el cursor para ajustar el radio de la entidad de polígono. Haga clic y tenga bien agarrado otro punto céntrico si el polígono no redimensiona. ¿Pruebe cada punto céntrico hasta que?el |nd| el punto céntrico que redimensione el entidad.

Puede ajustar también el radio y número de segmentos usando la caja de diálogos de información de entidad de la entidad de polígono.

Editar un polígono extruido

Cuando usa la herramienta de empujón / tirón para extruir una cara de 2D que incluye un polígono, ello extruye un poligonal especial dobló enfrente el conjunto que puede haber su radio editado también. ¿Use la herramienta de movimiento a depósito uno del control afilan, y los poligonales doblaron enfrente ponga el radio (así como los radios de los dos entes de polígono que de?el |ne| ello) ajuste se en conformidad.

Deformación de polígono

¿Si un polígono está deforme de cierta manera que destruyen su radial de?|nition|, tal como con una operación a escala no uniforme, ello se convertirá en un no paramétrico Polyline se curva. Las curvas de Polyline no pueden editarse como los polígonos.

Artículos de menú contexto de polígono

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto de polígono siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Escoja

El |submenu| selecto contiene varias opciones para escoger la geometría relacionada con la entidad.

Caras unidas: El unido enfrenta el artículo de menú están acostumbrado a escoger todas las caras corrientemente unidos al polígono escogido.

Todo unido: El artículo de menú todo unido está acostumbrado a escoger todos los elementos corrientemente unido al polígono escogido.

Todo en misma capa: El todo en mismo artículo de menú capa están acostumbrado a escoger todos los elementos en la capa actual.

Ablande

El artículo de menú Soften está acostumbrado a ablandar una superficie facetada. ¿Los filos ablandados no son visibles a menos que mostraron en profesional?le.

Divisoria

El artículo de menú divisoria está acostumbrado a dividir una entidad en muchos segmentos iguales. Esto
el artículo de menú es único disponible por los entes que son no unido a otra geometría. Para dividir un
entidad:

1. El clic de contexto en la entidad para invocar el menú de contexto de la entidad

2. Divisoria selecta. una cuerda de puntos rojos aparece a lo largo del segmento de línea.

3. Arrastre el cursor de un lado a otro a lo largo de la longitud de la entidad para aumentar o disminuir el número de divisiones. ¿un ToolTip muestra el número y longitud de segmentos que se crearán si usted |brie| de pausa?la y en la entidad.

> Nota - el número de las divisiones se muestra también en la caja de mando de valor (VCB). El tipo en el número de segmentos deseados seguidos por la tecla ENTER para dividir manualmente la entidad.

5. Haga clic de nuevo para dividir la entidad. La entidad será rota en segmentos separados.

Detone curva

El artículo de menú curva de Explode está acostumbrado a romper la entidad en filos regulares. Una entidad esquemática aparecerá el mismo, pero ello no puede editarse, y no responda a las operaciones de herramienta como una entidad sencilla.

Extensiones de zoom

El artículo de menú extensiones de zoom está acostumbrado a ampliar su vista a una distancia donde la entidad entera es visible y centrada en la ventana de dibujo.

El punto en centro

El punto en artículo de menú centro está acostumbrado a poner un punto al centro de su entidad de arco o círculo. Este artículo de menú es generado por una caligrafía de color de rubí.

Información de entidad de polígono

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja.

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Radio

¿Este radio?la vejez muestra el radio de la entidad escogida. ¿Represente nuevos valores en para esto?la vejez para cambiar el radio de la entidad.

Segmentos

¿Los segmentos?la vejez muestra el número de segmentos en la entidad escogida. ¿Representa nuevos valores en esto?la vejez para cambiar el número de segmentos para la entidad.

Nota - la segmentación de línea puede cambiarse sólo cuando la entidad de línea es parte de 2 geometría dimensional (no la parte de una superficie curva).

Longitud

¿La longitud?la vejez muestra la longitud del polígono corrientemente escogido.

Oculto

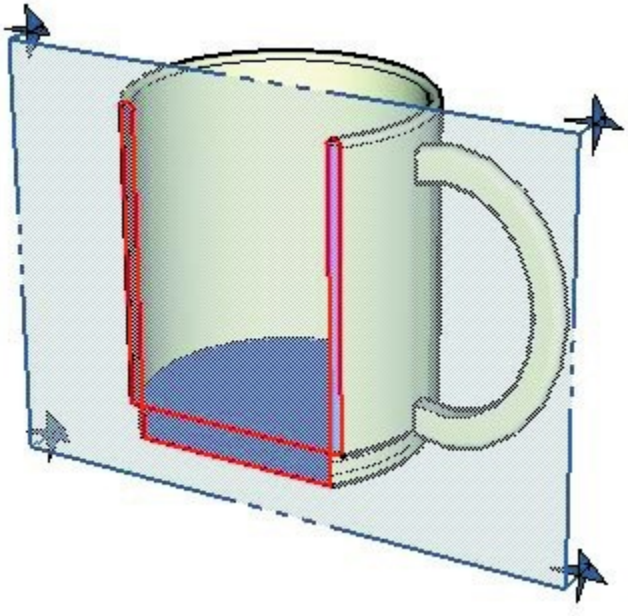
La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Sombras de lanzamiento

El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la cara de la entidad para hacer sombra.

Entes de plano de sección

Planos de sección son entes especiales que controlan el efecto de cortadura de sección de SketchUp. Su
la posición en espacio y en relación con grupos y componentes determine la naturaleza del efecto de corte de sección. La imagen siguiente muestra un plano de sección rectangular que crea un efecto de corte de sección en un modelo de una taza.



Comando contexto de plano de sección

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. La sección allana los artículos de menú de contexto siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Contrario

¿Los contrarios la dirección que la sección está mirando, con eso?ip el efecto de corte de sección.

Active corte

Activa y de-active el objeto de plano de sección, como se indica por la marca. Activar un plano de sección puede de forma automática de-active todos otros planos en ese contexto.

Alinee vista

Alinee la vista de cámara de fotografiar al plano del corte de sección. Esto es práctico para crear las perspectivas de sección. Escoger alinea vista de la sección plano contexto alineará la cámara de fotografiar de SketchUp con el plano de sección escogido.

Cree grupo de rebanada

Genere nuevos filos, se encerraba en una cápsula dentro de un grupo, dondequiera que la sección se interca con A cara.

Caja de diálogos de información de entidad de plano de sección

Con un plano de sección escoja, puede ver y cambiar sus atributos en el diálogo de información de entidad caja.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Estilo

El botón Style está acostumbrado a invocar los planos de sección elija jurado de la caja de diálogos de información ejemplar por escoger sección color y corte rayan anchura.

Entes superficiales

Los entes superficiales son varias caras unió en conjunto para dar a la impresión de redondez (usando filos blandos). Aunque las caras aplanadas individuales que componen un conjunto nominal curvo son entes todavía separados, ellos pueden actuar como un grupo sencillo cuando escogió o pintó.

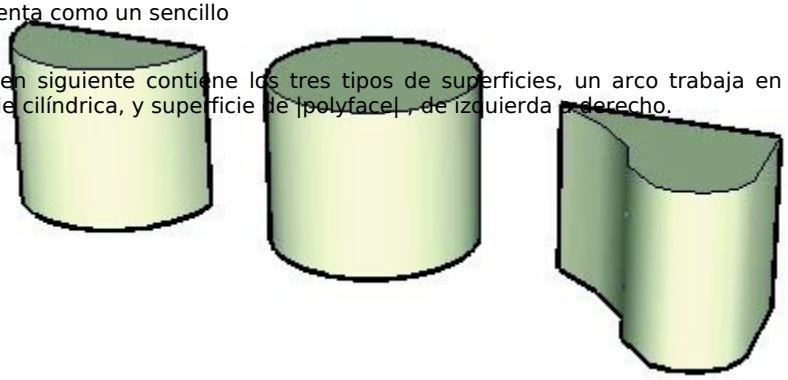
Existe tres tipos de superficies, sin embargo la caja de diálogos de información de entidad reconocerá cada como sólo una entidad superficial:

• Superficie de arco. Una superficie de arco es generada cuando una cara con una entidad de arco tiene uno o más de sus filos extruyó (normalmente con la herramienta de empujón / tirón).

• Superficie cilíndrica. una superficie cilíndrica es similar a una superficie de arco, pero genere se cuando una cara circular es extruida para formar un cilindro.

• Polyface trabaja en la superficie. una superficie de |polyface| es generada cuando una cara con una entidad de curva de Polyline tenga
uno o más de sus filos extruyó (normalmente con la herramienta de empujón / tirón). Puede crear también uno
manualmente ablandando filos con la herramienta de Erase o usando el Soften/alise control. Polyface
las superficies no tienen propiedades editares especiales, pero responda a las operaciones de herramienta como un sencillo
entidad.

La imagen siguiente contiene los tres tipos de superficies, un arco trabaja en la superficie, superficie cilíndrica, y superficie de |polyface| , de izquierda a derecho.



Crear un arco trabaja en la superficie

Como mencionó previamente, superficies de arco se extruyen las caras con unos o más filos de arco. Para dibujar una superficie de arco:

1. Escoja la herramienta de arcoEl cursor cambia a un lápiz con un arco.

2. El clic para poner el punto de partida de su arco.

3. Haga clic de nuevo para poner el punto de conclusión de su arco.

4. Mueva su ratón para ajustar la distancia de saliente. O, opcionalmente teclee en valores para la longitud de cuerda, distancia de saliente, radio, y número de segmentos en el VCB.

5. Haga clic de nuevo para poner la distancia de saliente.

6. Escoja la herramienta de líneaEl cursor cambia a un lápiz.

7. El clic a un fin del arco pone el punto de partida de su línea.

8. El clic al otro fin del arco para poner el punto de conclusión de su línea. Este paso completa una cara consistiendo de un arco y una línea recta.

9. Escoja la herramienta de empujón / tirónEl cursor cambiará a un rectángulo de 3D con una flecha ascendente.

10. El clic en la cara

11. Mueva el cursor hasta crear una curva de arco en la dirección positiva o mueva el cursor abajo el expand el arco dobla la dirección negativa.

12. Clic de nuevo cuando la curva de arco ha alcanzado el tamaño deseado. La superficie curva vertical es una superficie de arco.

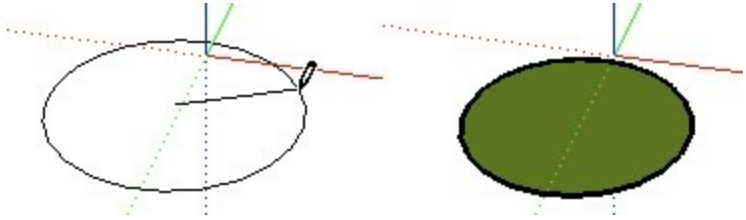
Crear una superficie cilíndrica

Como mencionó previamente, cilíndrico superficies se extruyen círculos. Para dibujar una superficie cilíndrica:

1. Escoja la herramienta de círculoEl cursor cambia a un lápiz con un círculo.

2. El clic para poner el punto de centro del círculo.

3. ¿Mueva el ratón fuera del centro apunta a de?el |ne| el radio de su círculo. ¿Como hace así, el valor de radio es mostrado con dinamismo en el VCB y pueda ser el |speci|?el ed tecleando en una longitud valora seguido por la llave de Enter o Return. Puede especificar también la segmentación para el círculo en la caja de mando de valor (VCB).



4. ¿Haga clic sobre una segunda vez para?el |nish| el círculo.

5. Escoja la herramienta de empujón / tirónEl cursor cambiará a un rectángulo de 3D con una flecha ascendente.

6. El clic en la cara

7. Mueva el cursor hasta crear cilindro en la dirección positiva o mueva el cursor abajo el expand el cilindro negativamente dirección.

8. Clic de nuevo cuando el cilindro ha alcanzado el tamaño deseado. La superficie vertical es una superficie cilíndrica.

Crear una superficie de Polyface

Como mencionó previamente, superficies de |polyface| se extruyen caras con unos o más los curvos del |polyline|. Para dibujar una superficie de |polyface|:

1. Escoja la herramienta a pulsoEl cursor cambiará a un lápiz con una curva de |polyline|.

2. Haga clic y pegue al lugar el punto de partida de su |polyline| se curva.

3. Arrastre el cursor para dibujar una curva de |polyline|. No cierre la curva.

4. Suelte el botón de ratón para parar de dibujar.

5. Escoja la herramienta de líneaEl cursor cambia a un lápiz.

6. El clic a un fin de la curva de |polyline| para poner el punto de partida de su línea.

7. El clic al otro fin de la curva de |polyline| para poner el punto de conclusión de su línea. Este paso completa una cara consistiendo de un arco y una línea recta.

8. Escoja la herramienta de empujón / tirónEl cursor cambiará a un rectángulo de 3D con una flecha ascendente.

9. El clic en la cara

10. Mueva el cursor hasta crear la superficie de |polyface| en la dirección positiva o mueva el cursor abajo el expand el |polyface| trabaja en la superficie negativamente dirección.

11. Clic de nuevo cuando la superficie de |polyface| ha alcanzado el tamaño deseado. La superficie curva vertical es una superficie de |polyface|.

Allane los artículos de menú contexto

Los artículos de menú de contexto para una entidad superficial son iguales que los artículos de menú de contexto para una cara individual. Vea la entidad nominal para más información.

Allane caja de diálogos de información de entidad

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad capa.

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee. Allí está dos muestras materiales implícitas para superficies porque las superficies tienen ambos un frente y un lado posterior.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Sombras de lanzamiento

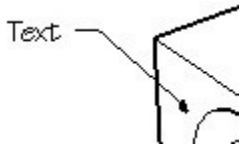
El lanzamiento sombrea el artículo de menú permite la cara de la entidad para hacer sombra.

Reciba sombras

El Receive sombrea el artículo de menú permite que la cara de la entidad reciba unas sombras tiran el anzuelo por otros entes.

Entes de texto

Los entes de texto le permiten para anotar su modelo de SketchUp en varias vías. Existe dos tipos de los entes de texto: ¿El texto de líder, que tiene el líder se alinea y puede ser anexo a una cara, o proteja el texto, que queda?x a un punto en su pantalla.



Los entes de texto pueden tener su propia fuente, color, y colocaciones de tamaño. Use la herramienta de texto para poner los objetos de texto en su modelo.

Unir texto directamente a una cara

Golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en una cara con la herramienta de texto para unir el texto, sin líder, a la cara.

Conductores de texto

El texto se opone pueda tener uno de cuatro estilos de flecha de líder: Ninguno, puntee, la flecha cerrado, y flecha abierta. Esto puede cambiarse usando el menú de contexto o su caja de diálogos de información de entidad.

Los conductores de texto son unidos al modelo, así como hace girar el modelo, la información de texto continúa siendo válido. Como usted mueve y ajusta superficies, las notas anexas a esas superficies ajustan con ellos. Una vez una flecha de líder es oscurecida el texto será oculto.

Todos los entreactos de texto con el modelo en tres dimensiones, pero existe dos vías para ello para contemplar la pantalla. Así, existe dos estilos principales de los conductores: Mire basó en y el crusillo. una vista basó en el líder siempre retendrá su 2D protege orientación. un líder de crusillo es alineado en 3D espacie, y gire con su modelo como cambia su vista.

Mire basó

2la d mira basó en conductores no cambian como la vista ejemplar es cambiada. Allí la apariencia los restos el mismo basado en el esquema de pantalla y mirando la dirección presenta cuando se llegaban entre los tres primeros. Como usted hace girar el modelo, el texto real prueba para quedar orientado en la pantalla misma vía, y la entidad entera seguirán cualquier es anexo a. Cuando la flecha de líder se oscurece, la entidad de texto entera desaparece. Este método trabaja bueno para la presentación de imagenes inmóviles de un lugar ventajoso particular.

Crusillo

3conductores de crusillo de d cambian apariencia como su vista cambie porque son contraídos en 3D
el espacio tal como geometría ejemplar. Como usted hace girar el modelo, el líder escuerza, gire y pieles tal como cualquiera geometría de filo. 3el texto de d puede depósito en el espacio de 3D tal como cualquier otro
entidad de filo. Este método trabaja bueno para planear estudios y modelos que examine se ¿usar?la y-cerca.

Comando contexto de objeto de texto

Acceda los artículos de menú de contexto por el contexto haciendo clic en una entidad. Los artículos de menú de contexto de texto siguen:

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de la entidad.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Texto de edición

Esto le permite para editar el texto. Haga clic fuera la ventana de edición de texto para aceptar el nuevo texto.

Caja de diálogos de información de entidad de objeto de texto

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja.

Nota - algunos de estos artículos son sólo visibles cuando los detalles la flecha en la esquina de |righthand| superior esté aguzando levante se.

Material

La muestra material muestra el material usado en la entidad corrientemente escogido. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de la entidad corrientemente escogido. Escoja una nueva capa para mover la entidad a esa capa.

Flecha

La flecha caiga-abajo lista contiene una lista de puntas de saeta admitió para la entidad de texto escogida.

Líder

El líder caiga-abajo lista contiene una lista de tipos de líder admitió para la entidad de texto escogida.

Escoja fuente

El botón Font de Choose está acostumbrado a escoger una nueva fuente para la entidad de texto escogida.

Texto

¿El texto?la vejez contiene la cuerda de texto para la entidad de texto escogida. ¿El clic en esto?la vejez para modificar el texto. El clic en el área de dibujo para salvar sus cambios.

Oculto

La casilla de verificación oculta está acostumbrado a ocultar o unhide la entidad. Los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada.

Comando contexto de entidad múltiple

Las ordenes listaron debajo de partirse por la mayor parte de los entes, y generalmente está disponible cuando educa un menú de contexto para entes múltiples.

Información de entidad

El artículo de menú información de entidad está acostumbrado a mostrar la caja de diálogos de información de entidad por mirar y cambiar los atributos de entes. La caja de diálogos de información de entidad muestra el número de entes escogido.

Borre

El artículo de menú Erase está acostumbrado a borrar la entidad escogida de su modelo.

Oculte/Unhide

El piel/los pieles de artículo de menú unhides o unhides la entidad selecta. Todos los entes ocultos son mostrados en un rondado por decore, permitiendo le escoger les, si mire > muestre geometría oculta es habilitada. Este artículo de menú cambia a Unhide cuando la geometría escogida es oculta. Escoja Unhide para restaurar visibilidad para la entidad.

Escoja

El |submenu| selecto contiene varias opciones para escoger la geometría relacionada con la entidad.

Deslindar filos: El deslindando afilan el artículo de menú está acostumbrado a escoger todos los filos corrientemente deslindando la entidad escogida.

Caras unidas: El unido enfrenta el artículo de menú están acostumbrado a escoger todas las caras corrientemente unidos a la entidad escogida.

Todo unido: El artículo de menú todo unido está acostumbrado a escoger todos los elementos corrientemente unido a la entidad escogida.

Todo en misma capa: El todo en mismo artículo de menú capa están acostumbrado a escoger todos los elementos en la capa actual.

Todo con mismo material: El todo con mismo artículo de menú material están acostumbrado a escoger todas las caras con el mismo material.

Área

Selección: Esta calcula el área superficial total de la cara usted hizo clic sobre en. Capa:

Esto proporciona el área total de todas las caras en la capa de la cara le hizo clic sobre

en.

Materiales: Esta proporciona el área total de las caras en los ejemplares enteros, ocultos o unhiddenes, usando el material de la cara usted hizo clic sobre en.

Haga componente

Esto crea una entidad componente de la geometría escogida.

Grupo

Esto crea una entidad de grupo fuera de la geometría escogida.

Interque se con Model

Esta orden le permite intercarse dos elementos, tal como una caja y un tubo, y de forma automática cree nuevas caras donde los elementos se intercan. Estas caras entonces pueden ser empujado, tirado o borrado para crear nueva geometría.

Caras inversas

¿Esto?los ip la dirección de cada escogió mire de modo que ellos señalen con el dedo en la dirección opuesta.

Mueva a tirones a lo largo

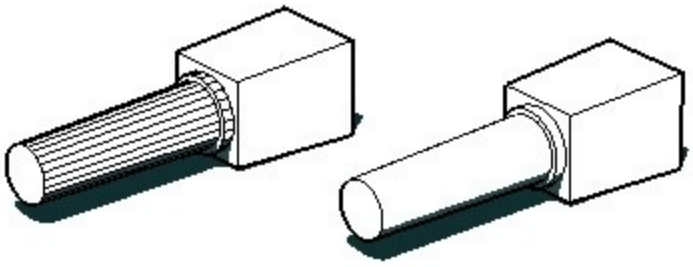
Esto refleja la geometría escogida a lo largo del eje que usted especifica. ¿Usted puede el depósito las hachas de dibujo, permitiendo le?el ip en virtualmente cualquiera dirección.

Extensiones de zoom

Los zoomes su vista a una distancia que hace los entes visible, y les centran en la ventana de dibujo.

Ablande

El artículo de menú Soften está acostumbrado a ablandar un filo. ¿Los filos ablandados no son visibles a menos que mostraron en profesional?le.



Ablande/alisan filos

Esta opción es disponible cuando la selección incluye el múltiple afilan y/o miran. Ello educa el Soften/alise el diálogo, que le deje ajustar la llanura rendido aparente de la geometría basado en el ángulo que usted escoge.

Detone curva

El comando curva de Explode rompe la entidad de arc/circle/polygon en filos regulares. Una entidad esquemática aparecerá el mismo, pero ello no puede editarse, y no responda a las operaciones de herramienta como una entidad sencilla.

Extensiones de zoom

Los zoomes su vista a una distancia que hacen los visibles enteros de entidad, y lo centran en la ventana de dibujo.

Caja de diálogos de información de entidad

Escoja una entidad y o contexto haga clic en la entidad o ventana selecta > la información de entidad a la vista y cambie los atributos de los entes. Seguir es una lista de artículos en el diálogo de información de entidad de la entidad caja.

Material

La muestra material muestra el material usado en los entes corrientemente escogidos. El material implícito para una entidad es representado por un gris/azul boxee.

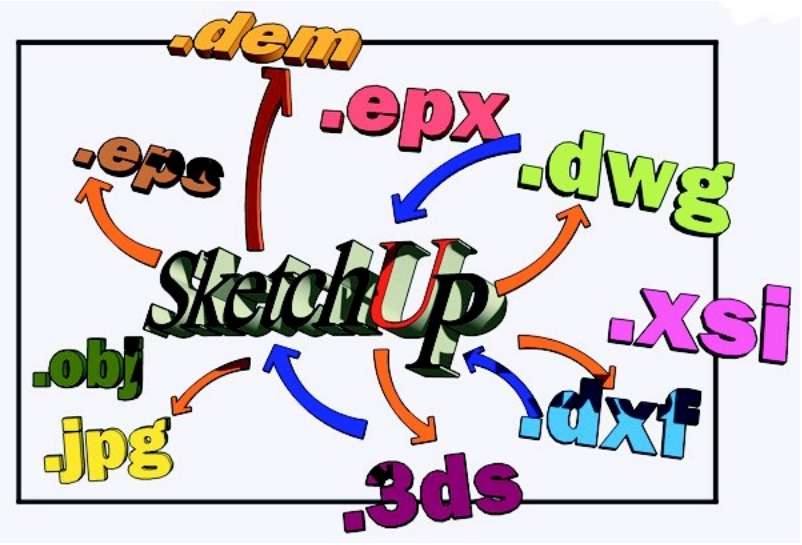
Capa

¿La capa?la vejez muestra la capa de los entes corrientemente escogidos. Escoja una nueva capa para mover los entes a esa capa.

Cautela - los grupos o componentes cerrados no pueden volverse a asignar a una nueva capa. Usted recibirá un mensaje de advertencia cuando intento para mover los grupos o componentes cerrados a una nueva capa.

Entrada y salida

Esta sección de la guía del usuario cubren los varios mecanismos para entrar ítem, tal como ¿imagenes gráficas, en su SketchUp?el le y salida o presentando su modelo una vez que ello es
?nished.



Los artículos en esta sección son divididos en las categorías siguientes:

??Importadores y exportadores

- Las presentaciones (TourGuide)

??Impresión

La mayoría de los artículos en esta sección es encontrada en el menú archivo.

3la d modela (DWG/DXF) importa

¿SketchUp permite le para importar 3D modelan, tal como CAD de DWG y DXF?lesbiana, para la colocación dentro de su modelo. ¿A de importación?el le que usa la importación > 3D modela. el artículo de menú en el menú archivo.

¿Nota - el software de @Last es un miembro de la alianza de OpenDWG, permitiendo SketchUp para ofrecer el más confiable DWG?traducción de le disponible.

Importando DWG/archivo DXF

¿Para importar un modelo de 3D?le:

1. Escoja el archivo > importe el menú ítem del menú archivo. La caja de diálogos para abrir archivos es displayed.

2. ¿Escoja el tipo de?el le para importar de los archivos del tipo caiga-abajo lista.

3. (opcional) El clic en las opciones... ¿el botón para modificar las opciones de importación, tales como unidades, para la entrada?le. Vea la sección de opciones de importación siguiente para información adicional.

4. ¿Haga clic sobre OK para importar el?le. La importación resulta la caja de diálogos aparezca conteniendo los detalles del modelo importado.

¿Nota - ello puede tomar varios minutos para importar un grande?el le porque la geometría nativa de SketchUp es misma diferente de la mayor parte del software de CAD y el proceso de conversión es la palabra intensiva de cálculo.

5. Haga clic sobre OK en la importación resulte caja de diálogos. El modelo aparecerá en el área de dibujo al origen.

Nota - el importado los entes de modelo serán cercados dentro de un grupo si la geometría existió en el área de dibujo antes de importar el modelo.

6. (opcional) El clic en las extensiones de zoom la herramienta para localizar el modelo importado si no se muestra corrientemente en su área de dibujo.

Elementos de CAD sostenidos

¿SketchUp debe traducir los elementos dentro de un CAD?¿el le en los entes de SketchUp al importar un CAD?le. Los elementos de CAD sostenidos incluyen líneas, arcos, círculos, | polylines| , caras, los entes con grosor, 3D miran, y los bloques anidados. colocadores de CAD se soportan también.

SketchUp no soporta regiones de AutoCAD, XREF, sombreado, dimensiones, texto, y propietario ADT o ARX se oponen. Estos elementos de CAD se ignorarán en importación.

Puede cambiar cualesquiera elementos sin apoyo en CAD primitivo dibujando los elementos, dentro de su aplicación CAD, si necesita importar estos elementos en SketchUp. Por ejemplo, usted puede detonar paredes de ADT y expulsiones en el buró arquitectural de Autodesk así importarán como caras en SketchUp. Ciertos elementos podrían necesitar detonarse tiempos múltiples en su CAD empaque para ser traducidos a los entes de SketchUp.

Tamaño de archivo de importación de reductor

¿Trate de mantener el tamaño de importado?la lesbiana a un mínimo. ¿Importar el CAD muy grande?la lesbiana puede tomar mucho tiempo porque cada elemento de CAD debe analizarse y convertir en una entidad de SketchUp. ¿También, una vez importe, un CAD complejo?el le puede lento la ejecución de SketchUp porque se alinea y miran en SketchUp tenga mucho más "intelligence" que sus equivalentes de CAD.

Estrategias para minimizar tamaño de archivo de CAD

los modelos de SketchUp pueden ser diseñados para ser tan exacto como modelos en el CAD. Sin embargo, SketchUp es no diseñó para el mismo tipo de la palabra intensiva de línea dibujan hizo en software de CAD. Por lo tanto, ello sea una idea buena para dejar completamente limpio e importar sólo el contenido de CAD que es absolutamente necesario en SketchUp.

¿Otra estrategia es mantener niveles diferentes del detalle en CAD separado?lesbiana. ¿Por ejemplo, un importó el CAD?¿el le puede contener el sitio planea la información, otro puede tener el A?¿proyecto de |oor| , y A?¿n?¿el le puede tener un |speci|?detalle de c.

Importe opciones

¿Cierto CAD?la lesbiana puede contener unidades no estandares, las caras coplanares, o en forma inconsistente orientó miran. Puede forzar a SketchUp para analizar y reparar de forma automática estos asuntos durante el proceso de importación.

Escala

Ciertos formatos de CAD, tal como DXF, salvan datos en unidades genéricas.

Unidades: ¿Escoge el tipo de unidad usado en el CAD original?el le para importar geometría a la escala correcta.

> Cautela - SketchUp reconoce sólo caras de pulgadas cuadradas de .001 y más grande. Haber crea caras muy pequeñas en importación si escoge los milímetros como sus unidades de SketchUp pero el modelo eran originalmente propuestas para ser mostrado en pies. ¿Por lo tanto, usa un tipo de unidad grande, tales como pies o metros, si no sabe las unidades usadas en el original?le. Redimensione el modelo como el requisito después que se importa.

Origen de dibujo de conserva:coto:¿La opción de origen de dibujo de Perserve está acostumbrado a de?¿|ne| donde el DWG/DXF?¿el le será situado cuando es insertado en un SketchUp?le. ¿Verifica esta caja si quiere poner el DWG/DXF?¿el le al origen, como originalmente de?¿Eduardito en el DWG/DXF?le. ¿No verifica esta caja si quiere el DWG/DXF?el le para ser situado cerca del origen de SketchUp.

Geometría

Combine caras coplanares:Los planos pueden importar en SketchUp con las líneas trianguladas. Quitar estas líneas manualmente puede ser tedioso. El |coplaner| de Merge enfrenta la opción está acostumbrado a tener SketchUp quita de forma automática estas líneas.

Oriente las caras firmemente:El oriente mira firmemente la opción está acostumbrado a analizar la dirección de importado miran y orientan estas caras de modo que son uniformes en dirección.

3la d modela (3DS) importa

¿SketchUp le permite para importar el estudio de 3D (3DS)?lesbiana. ¿A de importación?el le que usa la importación > 3D modela... el artículo de menú en el menú archivo.

Importar archivo 3DS

¿Para importar un modelo de 3DS?le:

1. Escoja el archivo > importe el menú ítem del menú archivo. La caja de diálogos para abrir archivos es mostrada.

2. ¿Escoja el tipo de?el le para importar de los archivos del tipo caiga-abajo lista.

3. (opcional) El clic en las opciones... ¿el botón para modificar las opciones de importación para la entrada?le. Vea la sección de opciones de importación siguiente para información adicional.

4. ¿Haga clic sobre OK para importar el?le.

¿Nota - ello puede tomar varios minutos para importar un grande?el le porque la geometría nativa de SketchUp es misma diferente de la mayor parte del software de CAD y el proceso de conversión es la palabra intensiva de cálculo.

5. Haga clic sobre OK en la importación resulte caja de diálogos. El modelo aparecerá en el área de dibujo al origen.

6. (opcional) El clic en las extensiones de zoom la herramienta para localizar el modelo importado si no se muestra corrientemente en su área de dibujo.

Importe opciones

Geometría

Combine caras coplanares:Los planos pueden importar en SketchUp con las líneas trianguladas. Quitar estas líneas manualmente puede ser tedioso. El Merge coplanar enfrentan la opción está acostumbrado a tener SketchUp quita de forma automática estas líneas.

Escala

Unidades: Las unidades caiga-abajo lista está acostumbrado a importar geometría de 3DS a la escala correcta. ¿UN 3DS?¿el le tiene el A?la vejez que indica sus unidades el valor. ¿A veces este valor es explícitamente establecido en el 3DS?el le (tales como milímetros) y a veces ello falte y ponga a un valor genérico. ¿Las unidades ejemplares listan importe ítem su 3DS?¿el le con el valor de unidad ello?¿los |nds| en su 3DS?le. ¿SketchUp importará su?¿el le usando pulgadas si unas unidades el valor no son puestas en el 3DS?le. ¿SketchUp importará su 3DS?el le a la unidad que usted escoge si pica algo aparte de unidades ejemplares.

¿Por ejemplo, una cara que es la x de 1cm 1cm importe se en SketchUp como la x de 1cm 1cm si su 3DS?el le tiene sus unidades el valor ponerse a centímetros y usted escoge unidades de modelo en este gota-abajo lista. una cara de 1cm de x de 1cm importará en SketchUp con dimensiones de 1in x1in si usted escoge pulgadas en la gota-abajo lista.

Cautela - SketchUp reconoce sólo caras de pulgadas cuadradas de .001 y más grande. Haber crea caras muy pequeñas en importación si escoge los milímetros como sus unidades de SketchUp pero el modelo eran originalmente propuestas para ser mostrado en pies. ¿Por lo tanto, usa un tipo de unidad grande, tales como pies o metros, si no sabe las unidades usadas en el original?le. Redimensione el modelo como el requisito después que se importa.

3la d modela (DEM) importa

SketchUp permite le para importar una elevación digital modele (DEM) que contiene los datos de punto referente a las elevaciones de terreno. ¿Desafortunadamente, existe ni un solo normalizado? el formato de le para modelos de elevación digitales. ¿Sin embargo, SketchUp soporta los siguientes dos importante?formatos de le: USGS DEM y datos espaciales transfieren estandares (SDTS).

¿El USGS DEM?el formato de le es un formato de ASCII para almacenar la información geográfica. ¿Éstos?la lesbiana puede tener una extensión de .dem. ¿Tendrá que añadir la extensión de .dem a su USGS DEM?lesbiana si no tienen esta extensión.

SDTS es un formato de datos geográfico complejo. los modelos de SDTS normalmente consisten de ¿20 o más? lesbiana, todo con la extensión de .ddf, almacenado en un directorio sencillo. ¿Usted puede escoger cualquier del *.ddf?¿la lesbiana en una directorio SDTS para importar el conjunto entero de?lesbiana.

¿Importa unos USGS DEM o SDTS?el le que usa la importación > 3D modela... el artículo de menú en el menú archivo.

Importar archivo DEM

¿Para importar un DEM?le:

1. Escoja el archivo > importe el menú ítem del menú archivo. La caja de diálogos para abrir archivos es mostrada.
2. ¿Escoja el tipo de?el le para importar de los archivos del tipo caiga-abajo lista.

¿Cautela - debe añadir el .dem?¿la extensión de le a su DEM?¿la lesbiana para abrir que éstos?lesbiana. ¿Adicionalmente, puede escoger cualquier?¿el le con la extensión de .ddf de su directorio para abrir DDF?lesbiana.

3. (opcional) El clic en las opciones... ¿el botón para modificar las opciones de importación, tales como puntos, para la entrada?le. Vea la sección de opciones de importación siguiente para información adicional.
4. ¿Haga clic sobre OK para importar el?le. La importación resulta la caja de diálogos aparezca conteniendo los detalles del modelo importado.

¿Nota - el?¿el le importa el tiempo corresponda al número de puntos máximos de? Eduardito en las opciones de importación la caja de diálogos: ¿el mayor número de puntos máximos, los más largos lo tomar el?el le para cargar.

5. Haga clic sobre OK en la importación resulte caja de diálogos. El modelo aparecerá en el área de dibujo al origen.

Nota - el importado los entes de modelo serán cercados dentro de un componente.

6. (opcional) El clic en las extensiones de zoom la herramienta para localizar el modelo importado si no se muestra corrientemente en su área de dibujo.

opciones de DEM Import

DEM ?la lesbiana puede contener miles de los puntos productivo un muy detallado, sin embargo muy lento, SketchUp modela. ¿El CAD?la lesbiana puede contener unidades no estandares, las caras coplanares, o en forma inconsistente
caras orientadas. Puede forzar a SketchUp para analizar y reparar de forma automática estos asuntos durante el proceso de importación.

ESTAÑO

Puntos y caras:¿Los puntos y caras?las vejeces están acostumbrado a identificar el número de puntos, y las caras subsecuentes, que serán creados sobre importación. Los menos los puntos y las caras subsecuentes, los mejores la ejecución en SketchUp. Sin embargo, los menos los puntos y las caras subsecuentes, los menores el detalle del modelo importado.

Nota - (2 * señalan con el dedo) + 1 = aproxime el número de las caras creadas sobre importación.

Color

Genere textura descendiente:¿genera textura descendiente?la vejez está acostumbrado a aplicar una textura descendiente para el importado DEM modela. Esta textura será oscura en áreas inferiores del modelo y encendedor en áreas altas.

2la importación gráfica de la d

¿SketchUp le permite importar las imagenes de cuadro de 2D, incluyendo JPEG y BMP, para la colocación dentro de su A de importación ejemplar?el le que usa el menú importación ítem en el menú archivo.

Importando los archivos gráficos de 2D

¿Para importar un 2D gráfico?le:

1. Escoja el archivo >importación> el menú ítem del menú archivo. La importación 2D gráfico caja de diálogos es mostrada.

2. ¿Escoja el tipo de?el le para importar de los archivos del tipo caiga-liste o escoja abajo la toda la opción de archivo Image para ver una lista de todas sus imagenes de cuadro de 2D.

3. ¿Localice el?el le que quiere importar

4. (opcional) Haga clic sobre el uso como la casilla de verificación de textura si usted quiere su imagen para ser usado como una textura sobre la importación (esto requiera que usted pinte la imagen en una una superficie en vigor). Vea la cosa siguiente que importa los gráficos de 2D como la sección de texturas para información adicional.

5. ¿Haga clic sobre OK para importar el?le. La imagen aparecerá en el área de dibujo. Su cursor, que será una flecha, ancle se a las esquinas de una de la imagen.

6. El clic en cualquier parte en el área de dibujo para anclar el punto de la imagen tenido por el cursor.

7. Arrastre su ratón lejos de la ancla apunta al aumento el tamaño de la imagen.

8. ¿El clic de nuevo para?el |nish| poniendo su imagen.

Importar gráficos de 2D como las texturas

¿Para importar un 2D gráfico?el le como una textura:

1. Escoja el archivo > importe el menú ítem del menú archivo. La importación 2D gráfico caja de diálogos es mostrada.

2. ¿Escoja el tipo de?el le para importar de los archivos del tipo caiga-liste o escoja abajo la toda la opción de archivo Image para ver una lista de todas sus imagenes de cuadro de 2D.

3. ¿Localice el?el le que quiere importar

4. Haga clic sobre el uso como la casilla de verificación de textura si usted quiere su imagen para ser usado como una textura sobre la importación (esto requiera que usted pinte la imagen en una una superficie en vigor). Vea la cosa siguiente que importa los gráficos de 2D como la sección de texturas para información adicional.

5. ¿Haga clic sobre OK para importar el?le. La imagen aparecerá en el área de dibujo. Su cursor, que será el cubo de pintura, ancle se a las esquinas de una de la imagen. El cursor de cubo de pintura aparece sólo cuando la imagen es arriba una superficie donde puede pintarse.

6. El clic en una superficie para anclar el punto de la imagen tenido por el cursor.

7. Arrastre su ratón lejos de la ancla apunta al aumento el tamaño de la imagen en la cara.

8. Haga clic de nuevo para pintar su imagen en la cara. ¿La imagen repita se, si requisito, para?ll la cara entera. una uña del pulgar de la imagen aparece en los materiales visor en sección ejemplar para indicar que la imagen es una textura. Refiera a la herramienta de cubo de pintura para información adicional sobre trabajar con texturas.

3la d modela (DWG/DXF) exporta

SketchUp puede exportar geometría de 3D a varios formatos de AutoCAD: DWG r12, DWG r13, DWG r14, DWG r2000, DWG r2004, DXF r12, DXF r13, DXF r14, DXF r2000 , y DXF r2004. ¿SketchUp usa la alianza de OpenDWG de norma de industria?el le importe/exportan las bibliotecas de modelo para asegurar máxima posible compatibilidad con AutoCAD. ¿A de exportación?el le del menú archivo.

Exportando 3D DWG/archivo DXF

¿Para exportar unos 3D DWG o DXF?le:

1. Escoja archive >exportación> 3D modela. La caja de diálogos ejemplar de exportación es mostrada.
2. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.
3. Escoja la exportación teclee de la exportación represente la gota-abajo lista.
4. (opcional) El clic en las opciones el botón. Las opciones de exportación de AutoCAD la caja de diálogos son mostradas.
5. (opcional) Ajuste las opciones en las opciones de exportación de AutoCAD la caja de diálogos.
6. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.
7. Haga clic sobre el botón de exportación.

caja de diálogos de opciones de AutoCAD Export

¿Las opciones de exportación de AutoCAD la caja de diálogos contienen opciones para exportar AutoCAD? lesbiana.

AutoCAD Version

¿La sección de AutoCAD de las opciones de exportación de AutoCAD DWG/DXF la caja de diálogos está acostumbrado a escoger la versión de exportó DWG/DXF?le.

Exportación

¿La sección de exportación de las opciones de exportación de AutoCAD la caja de diálogos contiene los varios entes que pueden ser exportados en su DWG/DXF?le.

SketchUp puede exportar caras, afilan (alambres), los dimensiones, texto, o la geometría de construcción en cualquiera combinación.

3d DWG/DXF exporta detalles

¿La exportación de 3D DWG y DXF está acostumbrado a exportar a SketchUp?la lesbiana para uso en otro CAD programa tal como AutoCAD. Los detalles siguientes se aplican a este de exportación:

• Caras en SketchUp son exportadas como una malla de |polyface| triangulada con líneas ocultas interiores de |splframe| (si aplicable). ¿Esta conversión ayuda para simular la apariencia de su SketchUp nativo?el le, aún cuando exportó todo las caras son triangulares.

• ¿SketchUp usa las unidades actuales ponen en las unidades el panel de la caja de diálogos de información ejemplar como una referencia para la traducción a unos DWG o DXF?le. ¿Por ejemplo, si la colocación de unidad actual es decimal y miden, SketchUp exportará el DWG?el le en conformidad. AutoCAD debe estar puesto en decimal para las unidades para traducir correctamente como los metros.

• Al exportar, duplique la línea entes no serán creados encima de una entidad de línea de p.

3la d modela (3DS) exporta

El formato de 3DS es nativo al modelado de estudio de 3D y animación con base en DOS original
aplicación. Aunque obsoleto en muchas vías, el formato de 3DS está todavía ampliamente usado y ofrezca A
dirija intermedio para exportar más simple SketchUp modelan en una amplia gama de 3D modelando empacan.
Porque 3DS preserva asignaciones materiales, cartografía de textura, y posición de cámara de fotografiar, ello puede
¿a menudo permita ideas generó en SketchUp para ser transbordado con mayor?el |delity| que formatos
diseñado para CAD.

Exportar archivo 3DS

¿Para exportar un 3DS?le:

1. Escoja archive >exportación> 3D modela. La caja de diálogos ejemplar de exportación es mostrada.

2. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.

3. Escoja el 3DS exporta tipo de la exportación represente la gota-abajo lista.

4. (opcional) El clic en las opciones el botón. Las opciones de exportación de 3DS la caja de diálogos son mostradas.

5. (opcional) Ajuste las opciones en las opciones de exportación de 3DS la caja de diálogos.

6. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.

7. Haga clic sobre el botón de exportación.

3caja de diálogos de opciones de DS Export

¿Las opciones de exportación de 3DS la caja de diálogos contienen opciones para exportar 3DS?lesbiana.

Geometría

Exporte (objeto sencillo): La exportación (objeto sencillo) ítem está acostumbrado a exportar su modelo de SketchUp como un sencillo 3DS se enreda. Esta malla sencilla será simple para escoger y manipular una vez importe en otra aplicación. Porque existe una limitación en el formato de 3DS que las mallas pueden tener sólo 65,536 |vertices| y caras, si se excedido este límite, más de una malla será creada con el énfasis en mantener el número de mallas al requisito de cantidad mínimo.

Exporte (se opone por Geometry): ¿La exportación (se opone por la geometría) están acostumbrado a analizar y dividir ítem su modelo de SketchUp en los objetos de 3DS basados en las conexiones de caras, grupos, y componente de?nitions. Todo cubra los casos de componentes de nivel y grupo se exportará como se separan mallas. Por ejemplo, si usted tiene 5 cubra componentes de nivel y 3 cubra grupos de nivel, 8 mallas se crearán. Para la geometría que es no contenido dentro de componentes/grupos, mallas será creado basado en la conexión de caras - esos entes que son unidos se exportarán como se separan mallas. Note que la jerarquía de los componentes/grupos no es respetada con esta opción. Tan con la opción de objeto sencilla, si cualquier de las mallas exceda las 65,536 mallas adicionales de límite de |vertices|/caras serán creadas como el requisito.

Exporte (se opone en la jerarquía): La exportación (se opone en la jerarquía) esté acostumbrado a exportar ítem la jerarquía de componente y grupo completa del modelo de SketchUp. Las caras de cada componente y grupo es exportado como una malla sencilla, excluir cualesquiera componentes anidados o se agrupan que exporte se como el individuo se enreda.

Esta opción preserva el nombre del componente o grupo usando la regla siguiente para componentes: si un nombre de caso existe, eso

el nombre se usará. ¿Si un nombre de caso no exista, el de?el nombre de |nition| se usará. ¿Por ejemplo, si tiene un caso componente nombró a “MyOf?ce” que contienen veinte caras (unió o no) y un caso componente anidado nombró a “MyChair”, las veinte caras ¿pueda exportarse como una malla sencilla bajo el nombre “MyOf?ce” y las caras de la silla pueda exportarse como una malla sencilla bajo el nombre “MyChair.” Geometría a nivel superior que es no contenido dentro de componentes o grupos exporte se como una malla sencilla. Si cualquier de las mallas exceda las 65,000 mallas adicionales de límite de |vertices|/caras serán creadas tan el requisito (como con la opción de objeto sencilla).

Exporte selección sólo actual: El |checkbox| de selección actual sólo de exportación está acostumbrado a exportar la geometría corrientemente escogido. El modelo de SketchUp entero se exporta cuando no existe ninguna selección. Adicionalmente, el modelo entero es exportado cuando se verifica este |checkbox|.

Exporte caras de dos lados: él exporta caras de dos lados el |checkbox| esté acostumbrado a exportar caras dos veces, una vez para el frente y una vez para la parte posterior. ¿Esta opción dobla el número de polígonos en los resultantes 3DS?le y pueda disminuir la velocidad versión. Sin embargo, esta opción asegura que su modelo aparecerá más lo guste aparecer en SketchUp. Ambas caras pueden siempre dar recompensa, y los materiales aplicado para afrontar y respaldar las caras se preservan. Cuando esta opción es escogida, SketchUp soldará los |vertices| de las caras de frente en conjunto y los |vertices| de la parte posterior miran en conjunto según la lógica para cartografía de textura y soldadura esbozadas en la textura de exportación siguiente combina opción.

Exporte filos autónomos:el |tandalone| raya los entes (no se alinean unió a ningunas caras) es algo único para SketchUp y no sustentado por mucho otro 3D programan o el formato de 3DS. ¿El autónomo de exportación afila la casilla de verificación crea rectángulos muy delgados que aparecen como líneas autónomas en el 3DS?lesbiana. Desafortunadamente, esta opción puede resultar en coordenadas de textura inválidas requiriendo cartografía de UV para ser con referencia a-aplicado antes que se da recompensa la escena. ¿También, ciertas geometrías de filo exportadas autónomas pueden crear inválidas 3DS?la lesbiana en conjunto. El formato de VRML puede convenir mejor sus necesidades si necesita exportar filos autónomos.

Materiales

Exporte los mapas de textura: exporta la textura combina el |checkbox| está acostumbrado a asignar los mapas de textura
a los materiales de 3DS siempre que el material de SketchUp correspondiente usa una imagen de textura. El formato de 3DS permite sólo una cartografía de UV coordine se por el vértice, significando no puede tener una cartografía de UV diferente en dos caras que comparte el mismo vértice. ¿Dado esta limitación del formato de 3DS, un |tradeoff| entre preservar la textura se coordina y soldando la geometría es a veces necesario y con referencia a?el |ected| en los siguientes dos sub opciones: Favorezca preservando la textura se coordina y favorezca soldando Vertices.

Favorezca (preservando las coordenadas de textura): Cuando la textura de preservar se coordina opción
escoja se, y las cartografías de UV son diferentes, el exportador divide geometría de modo que cada
grupo coplanar de polígonos tiene su propio conjunto de los |vertices|. En este caso, los |vertices| no se soldarán
en conjunto y ninguna alisadura de caras será evidente. Si las cartografías de UV son idénticos, los |vertices| puede
suelde se.

Nota - use esta opción si la preservación de texturas es de la mayor parte de la importancia.

Favorezca (soldando Vertices): la gallina la opción de Vertices de soldar es escogida, el exportador soldará en conjunto |vertices| que mantenga su geometría intacta y permita alisadura para preservarse. Sin embargo, cuando dos caras comparten el mismo vértice pero tienen cartografías de UV diferentes, esta opción permitirá sólo una de las cartografías de textura para preservarse.

Nota - use esta opción si la preservación de alisadura y soldadura es de la mayor parte de la importancia.

Use “Color por los materiales de Layer”:¿El 3DS?el formato de no le soporta los colocadores directamente. El Use “Color cerca el |checkbox| de materiales de Layer” está acostumbrado a asignar los materiales de 3DS basados en las asignaciones de capa de su modelo en SketchUp. Verifique este |checkbox| a materiales de exportación basado en acoda, tal como al exportar a otras aplicaciones de versión.

Despachos particulares de los jueces

Genere despachos particulares de los jueces de páginas:¿Los despachos particulares de los jueces de Generate de foliar el |checkbox| está acostumbrado a crear una cámara de fotografiar para la omisión mire así como cualquier SketchUp folie que ha sido de?Eduardito. ¿La vista de SketchUp actual es exportada con la cámara de fotografiar de “Default de nombre, ” y otro folie cámara de fotografiar de?los |nitions| son la salida usando su nombre de página

Escala

Unidades: Las unidades la lista de |dow| de gota está acostumbrado al |termine| el tamaño de unidad en la salida de 3DS.

Asuntos y limitaciones conocidos

2 Caras laterales

Las caras son sólo visibles del frente en ciertos programas mientras que ambos lados de una cara son siempre visibles en SketchUp. Estas caras de dos lados pueden parecer faltar en otras aplicaciones de lo contrario enfrentando la dirección correcta. Usted unas reorientan manualmente sus caras en SketchUp que usan la orden inversa o las caras nacientes mande para hacer muecas las direcciones uniforme para un conjunto dado de geometría unida.

Adicionalmente, puede usar el |checkbox| de dos lados de exportación para corregir este asunto.

Las texturas lanzadas

¿Texturas y materiales exportó con los de dos lados/|checkbox| de geometría puede aparecer? ip en ciertas aplicaciones (tal como, la versión 6.0 y 6.5 maya). una malla de 3DS no almacena cualesquiera datos normales así estados normales deben computarse por el sistema de objetivo. ¿Ciertos importadores podrían computar los estados normales incorrectamente resultar en la apariencia de?las texturas ip.

La textura combina nombres

El formato de 3DS era diseñado en una era cuando sistemas con base en DOS era frecuente. ¿Por lo tanto, 3DS no es capaz de almacenar la textura?los |lenames| que exceden el 8.3 límite de carácter de DOS. ¿Este asunto puede ser una limitación para todo el mundo que usan moderno OS?¿capacidades de |lename| para manejar grande, complejo proyecta o?bibliotecas de le.

¿SketchUp crea nombres únicos para cada textura añadiendo |suf| único?¿las x para?nombres de le. Para
¿ejemplo, A?¿el le nombró “corrugated metal.jpg” se describirá en el 3DS?el le como “corrugat.jpg”.
¿Cualquier otro?¿la lesbiana que usa el mismo?¿las seis letras de |rst| son truncadas y el |su|?la x “01, ” 02, ” y así sucesivamente,
sume se.

Visibilidad

¿Sólo los entes que son corrientemente visibles en SketchUp son la salida al 3DS?le. Las opciones de pantalla de versión no son tomadas en la cuenta, lo que significa que las caras son la salida aún si SketchUp está en modo de |wireframe|. Las caras no son la salida, sin embargo, si son ocultos o si ellos residen en una capa que está oculto.

Despachos particulares de los jueces múltiples

3el formato de DS no puede almacenar una cámara de fotografiar ortográfica. ¿Este formato se simulará completamente una cámara de fotografiar de perspectiva con un muy pequeño?la vejez de vista o una longitud de lente muy grande. El punto de ojo se moverá como muy lejos tal cual posible para producir la misma anchura y altura del plano de proyección. ¿Ciertas aplicaciones pueden tener problemas con un pequeño?la vejez de la vista. ¿Por ejemplo, la maya no lee el?la vejez de la vista a todo y único lo deje llegar a ser tan pequeño como 2.5.

Colocadores

El formato de 3DS no soporta colocadores. Cualquier Layers le el cesionario en SketchUp pierda se. El
el formato de DWG podría ser una solución mejor si necesita colocadores para exportar. Alternativamente, usted puede exportar con el “Color por la opción de Layer materials” habilitó, que pueda permitirle escoger y organizar fácilmente geometría en su modelo basado en SketchUp acoda una vez su modelo es importado en otra aplicación.

Unidades

¿SketchUp exporta a 3DS?¿la lesbiana a las unidades el |speci|?el ed en las opciones de exportación de 3DS la caja de diálogos. ¿Esta colocación puede afectar la geometría intermedia es descrita dentro el 3DS?le. Por ejemplo, un 1 mida cubo en SketchUp exporte a 3DS con lados de longitud 1 cuando las unidades están puestas en metros. Si cambia las unidades de exportación a centímetros, el mismo cubo exportará a 3DS con una longitud de 100.

El formato de 3DS contiene información extra que indica las unidades originales usando un factor a escala. Esta información permite una aplicación que lee 3DS para ajustar de forma automática el tamaño de 3DS modela al tamaño de “real world” correcto.

Desafortunadamente, muchas aplicaciones ignoran esta unidad extra pesa la información significando que el centímetro eleva al cubo las importaciones como 100 veces más grande que el 1 mida el cubo, en lugar del mismo tamaño. ¿El algo peor, no es siempre claro en que la unidad 3DS?la lesbiana es salvado, resultando en prueba y error considerable. ¿En estos casos, el mejor trabaje-alrededor de es simplemente para exportar?la lesbiana a las unidades poniendo esperado por el 3DS importando aplicación.

3la d modela (VRML) exporta

VRML 2.0 (realidad virtual que modela el idioma) es un formato de descripción de escena de 3D/objeto a menudo acostumbraron a cambiar datos entre aplicaciones de 3D y para publicar información de 3D a la red. VRML ?la lesbiana puede almacenar geometría de SketchUp en la forma de filos, caras, grupos, materiales y texturas, transparencia, los vistas, y luces de la cámara de fotografiar.

Exportar archivo VRML

¿Para exportar un VRML?le:

1. Escoja archive >exportación> 3D modela. La caja de diálogos ejemplar de exportación es mostrada.

2. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.

3. Escoja el VRML exporta tipo de la exportación represente la gota-abajo lista.

4. (opcional) El clic en las opciones el botón. Las opciones de exportación de VRML la caja de diálogos son mostradas.

5. (opcional) Ajuste las opciones en las opciones de exportación de VRML la caja de diálogos.

6. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.

7. Haga clic sobre el botón de exportación.

caja de diálogos de opciones de VRML Export

¿Las opciones de exportación de VRML la caja de diálogos contienen opciones para exportar VRML? lesbiana.

Apariencia

Mapas de textura de salida:¿Si habilitó, SketchUp exportará información de textura al VRML?le. Cuando inhabilitó, exportará los colores sólo. ¿Al publicar VRML?¿la lesbiana a la red, usted puede querer editar el?lesbiana de modo que texturas leen de la ubicación relativa antes que de su disco duro local. También, textura de VRML y los nombres materiales no pueden tener blancos, así SketchUp usará el carácter de raya en vez.

Ignore la parte posterior de materiales nominales:La parte posterior de Ignore de materiales nominales |checkbox| está acostumbrado a exportar ambos frente y las caras posteriores con el material delantero. ¿SketchUp exporta a VRML?¿la lesbiana con caras dobles de modo que?la lesbiana será mirar de cualquier punto de vista.

Filos de salida:La salida afila la casilla de verificación exporta mostró afilan como VRML afila entes.

Use “Color por los materiales de Layer”:¿El VRML?el formato de no le soporta los colocadores directamente. El Use “Color cerca el |checkbox| de materiales de Layer” está acostumbrado a asignar los materiales de VRML basados en las asignaciones de capa de su modelo en SketchUp. Verifique este |checkbox| a materiales de exportación basado en acoda, tal como al exportar a otras aplicaciones de versión.

Use la orientación estandar de VRML:El uso el |checkbox| de orientación estandar de VRML está acostumbrado a
¿A de exportación?el le que se conforma con la norma de VRML. La norma de VRML considera el plano de XZ
para ser horizontal el plano geométrico) mientras que SketchUp considera el plano de XY para ser la tierra
plano.

360

Genere despachos particulares de los jueces:El |checkbox| de despachos particulares de los jueces de Generate está acostumbrado a crear una cámara de fotografiar para el ¿tenga como valor predefinido vista así como cualquier SketchUp folia que ha sido de?Eduardo. La vista de SketchUp actual es exportada con el nombre “Default Camera”, ¿y otro folie cámara de fotografiar de?los |nitions| son la salida usando su nombre de página

Permita los componentes reflejados:El Allow reflejó la casilla de verificación de componentes está acostumbrado a exportar componentes que se han reflejado o redimensionó así que ellos son un opuesto del original componente.

La verificación para material hace caso de:La verificación para el material hace caso de la casilla de verificación está acostumbrado a determinar si cualquier de las caras, filos, o componentes dentro de este componente contienen referencias al material implícito o capa implícita.

3la d modela (FBX) exporta

¿SketchUp permite le para exportar sus modelos como Kaydara (FBX)?lesbiana. ¿Exporta un FBX?el le que usa la exportación > 3D modela... el artículo de menú en el menú archivo.

Exportar un archivo FBX

¿Para exportar un modelo de FBX?le:

1. Escoja archive >exportación> 3D modela. La caja de diálogos ejemplar de exportación es mostrada.
2. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.
3. Escoja el FBX exporta tipo de la exportación represente la gota-abajo lista.
4. (opcional) El clic en las opciones el botón. Las opciones de exportación de FBX la caja de diálogos son mostradas.
5. (opcional) Ajuste las opciones en las opciones de exportación de FBX la caja de diálogos.
6. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.
7. Haga clic sobre el botón de exportación.

Las opciones de exportación de FBX la caja de diálogos

Las opciones de exportación de XSI la caja de diálogos contienen opciones para exportar archivo XSI.

Geometría

La sección de geometría de las opciones de exportación de FBX la caja de diálogos está acostumbrado a identificar la geometría que se exportará.

La selección sólo: El |checkbox| de la selección sólo está acostumbrado a exportar la geometría corrientemente escogido. El modelo de SketchUp entero se exporta cuando no existe ninguna selección. Adicionalmente, el modelo entero es exportado cuando se verifica este |checkbox|.

Los triángulos sólo: Los triángulos sólo |checkbox| está acostumbrado a romper la salida en triángulos en lugar de caras multi-laterales.

Trueque YX se coordinan (la y esté levantado): El Swap YZ coordina la casilla de verificación está acostumbrado a la salida
el modelo con la dirección vertical como Y.Esta orientación es la orientación implícita para ciertas aplicaciones, tal como mayaNo verifique esta caja si quiere que su modelo sea la salida con el eje de z en la dirección vertical.

Exporte las caras doble lateral: La exportación enfrenta |checkbox| doble lateral está acostumbrado a exportar las caras dos veces, una vez para el frente y una vez para la parte posterior. ¿Esta opción dobla el número de polígonos en los resultantes XSI?le y pueda disminuir la velocidad versión. Sin embargo, esta opción asegura que su modelo aparecerá más lo guste aparecer en SketchUp. Ambas caras pueden siempre dar recompensa, y los materiales aplicado para afrontar y respaldar las caras se preservan.

Unidades: Las unidades la lista de |dow| de gota está acostumbrado al |termine| el tamaño de unidad en la salida de OBJ.

362

3la d modela (XSI) exporta

¿SketchUp permite le para exportar sus modelos como imagen blanda (XSI)?lesbiana. ¿Exporta un XSI?el le que usa la exportación > 3D modela... el artículo de menú en el menú archivo.

Exportar un archivo XSI

¿Para exportar un modelo de XSI?le:

1. Escoja archive >exportación> 3D modela. La caja de diálogos ejemplar de exportación es mostrada.
2. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.
3. Escoja el XSI exporta tipo de la exportación represente la gota-abajo lista.
4. (opcional) El clic en las opciones el botón. Las opciones de exportación de XSI la caja de diálogos son mostradas.
5. (opcional) Ajuste las opciones en las opciones de exportación de XSI la caja de diálogos.
6. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.
7. Haga clic sobre el botón de exportación.

Las opciones de exportación de XSI la caja de diálogos

¿Las opciones de exportación de XSI la caja de diálogos contienen opciones para exportar XSI?lesbiana.

Geometría

La sección de geometría de las opciones de exportación de XSI la caja de diálogos está acostumbrado a identificar la geometría que se exportará.

La selección sólo: El |checkbox| de la selección sólo está acostumbrado a exportar la geometría corrientemente escogido. El modelo de SketchUp entero se exporta cuando no existe ninguna selección. Adicionalmente, el modelo entero es exportado cuando se verifica este |checkbox|.

Los triángulos sólo: Los triángulos sólo |checkbox| está acostumbrado a romper la salida en triángulos en lugar de caras multi-laterales.

Trueque YX se coordinan (la y esté levantado): El Swap YZ coordina la casilla de verificación está acostumbrado a la salida
el modelo con la dirección vertical como Y.Esta orientación es la orientación implícita para ciertas aplicaciones, tal como mayaNo verifique esta caja si quiere que su modelo sea la salida con el eje de z en la dirección vertical.

Filos de exportación: La exportación afila el |checkbox| está acostumbrado a escribir SketchUp raya los entes como XSI raya entes. Los filos son ignorados cuando se verifica este |checkbox|. Normalmente este |checkbox| no es verificado porque la mayor parte de las aplicaciones ignorarán aguija importación.

Exporte las caras doble lateral: La exportación enfrenta |checkbox| doble lateral está acostumbrado a exportar las caras dos veces, una vez para el frente y una vez para la parte posterior. ¿Esta opción dobla el número de polígonos en los resultantes XSI?le y pueda disminuir la velocidad versión. Sin embargo, esta opción asegura que su modelo aparecerá más lo guste aparecer en SketchUp. Ambas caras pueden siempre dar recompensa, y los materiales aplicado para afrontar y respaldar las caras se preservan.

Unidades: Las unidades la lista de |dow| de gota está acostumbrado al |termine| el tamaño de unidad en la salida de OBJ.

2la exportación gráfica de la d

¿SketchUp le permite para exportar la imagen de cuadro de 2D?¿la lesbiana en JPG, BMP, TGA, cuadro de TIFF, y PNG?formatos de le. ¿A de exportación?el le que usa la exportación > 2D gráfico... el artículo de menú en el menú archivo.

Nota - las sombras no pueden ahorrarse con un modelo de 3D. Ninguno de los formatos de salida de vector de 2D soporta la versión caracteriza tales como sombras, texturas, o transparencia. Los exportan sólo los formatos que representarán sombras como visto en su exhibición es cuadro con base en pixel
imagenes y animaciones.

Exportar una imagen de cuadro

¿Para exportar un 2D gráfico?le:

1. ¿Manipula la vista del modelo de modo que ello aparezca como usted gustaría ello para aparecer en el exportado?le. SketchUp exportará la vista ejemplar como ello es corrientemente mostrado, incluyendo estilo de exhibición, versión de filo, sombras, y punto de vista.

2. Escoja archive >exportación> 2D gráfico. Los de exportación 2D gráfico caja de diálogos es mostrada.

3. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.

4. Escoja la exportación teclee de la exportación represente la gota-abajo lista.

5. (opcional) El clic en las opciones el botón. La exportación imagina opciones caja de diálogos es mostrada.

6. (opcional) Ajuste las opciones en la exportación imaginan caja de diálogos de opciones.

7. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.

8. Haga clic sobre el botón de exportación.

La exportación imagina caja de diálogos de opciones

¿La exportación imagina opciones caja de diálogos contiene opciones para exportar la imagen de cuadro? lesbiana.

Tamaño de imagen

Tamaño de vista de uso: El tamaño de vista de uso está acostumbrado a poner su salida para un 1:1 escala (real mundial).

Width/Height: ¿La anchura y altura?¿las vejeces están acostumbrado a controlar el tamaño de imagen como se mide en pixeles o |speci|?unidades de c.

Versión

Anti-alias: Cuando habilitó, SketchUp alisará la imagen exportada. Este método puede tomar más largo, pero ayuda para reducir líneas dentadas y los artefactos chiflados en imagenes.

JPEG Compression

¿La barra del cursor para una exportación de JPEG está acostumbrado a de?el |ne| el nivel de la calidad de compresión de JPEG. El
¿el nivel de la calidad se vuelve menor y el?el tamaño de le es más pequeño como el cursor es movido hacia la izquierda.
¿Viceversa, el nivel de calidad se vuelve más alto y el?el tamaño de le es más grande si se mueve el cursor
hacia la derecha.

2la d gráfico (DWG/DXF) exporta

SketchUp permite le para exportar sus modelos como dibujos de vector de 2D, incluyendo DWG y DXF. ¿A de exportación?el le que usa la exportación > 2D gráfico... el artículo de menú en el menú archivo.

Exportando un DWG o archivo DXF

¿Para exportar unos 2D DWG o DXF gráfico?le:

1. ¿Manipula la vista del modelo de modo que ello aparezca como usted gustaría ello para aparecer en el exportado?le.

Nota - SketchUp exporta el modelo que usa el punto de vista actual a excepción de características sin apoyo tales como texturas y sombras.

2. Escoja archive >exportación> 2D gráfico. Los de exportación 2D gráfico caja de diálogos es mostrada.
3. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.
4. Escoja los DWG o DXF exportan tipo de la exportación represente la gota-abajo lista.
5. (opcional) El clic en las opciones el botón. Las opciones de línea ocultas de DWG/DXF caja de diálogos es mostrada.
6. (opcional) Ajuste las opciones en la caja de diálogos de opciones de línea oculta de DWG/DXF.
7. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.
8. Haga clic sobre el botón de exportación.

la caja de diálogos de opciones de línea oculta de DWG/DXF

Las opciones de línea ocultas de DWG/DXF caja de diálogos contiene opciones para exportar 2D DWG y DXF Archivos.

Escala de dibujo y tamaño

La escala de dibujo y sección de tamaño de las opciones ocultas de DWG/DXF caja de diálogos contiene las opciones de escamadura para su modelo.

De tamaño natural (1:1):Los de tamaño natural (1:1) la opción está acostumbrado a poner su salida para un 1:1 (real mundial) escala.

En dibujando/en modelo:¿Los que están en el poder dibujando/en modelo?las vejeces están acostumbrado a pesar su modelo para exportación. ¿El?medida de |rst|, rotulado en el modelo, es la medida del exportado geometría. La segunda medida, rotulado en dibujar, es la medida real de el objeto en real a escala. Por ejemplo, para una escala de 1/4” = 1' , entra simplemente 1 pulgadas en iguales ejemplares 4 pies al dibujar.

Nota - no es posible para imprimir una imagen de perspectiva para tener cierto peso. Asegure la perspectiva está incapacitado y usted está usando una de las vistas estandares en la cámara de fotografiar > el |submenu| estandar, para habilitar este pese opción.

Width/Height: ¿La anchura y altura?¿las vejeces están acostumbrado a entrar una costumbre folia tamaño para su?le.

AutoCAD Version

¿La sección de AutoCAD de las opciones de exportación de AutoCAD DWG/DXF la caja de diálogos está acostumbrado a escoger la versión de exportó DWG/DXF?le.

¿Profesional?líneas de le

¿El profesional?¿el le raya la sección de las opciones ocultas de DWG/DXF caja de diálogos contiene opciones para exportar el profesional?líneas de le.

Ninguno: ¿El ninguno la opción está acostumbrado a exportar el profesional?líneas de le a anchura estandar.

Polylines con anchura:¿Los Polylines con la opción de anchura están acostumbrado a exportar pros?el le se alinea como los entes de |polyline| de AutoCAD.

Entes de línea anchos:¿La opción de entes de línea ancha está acostumbrado a exportar el profesional?el le se alinea como AutoCAD raya ampliamente entes. ¿Esta opción es sólo disponible al salvando AutoCAD 2000 o posterior DWG?lesbiana.

La separata en una capa:¿La separata en una opción de capa está acostumbrado a la salida en pro?líneas de le en su propia capa. ¿Esta opción es útil si desea delinear pro?líneas de le que usan una pluma diferente ponen un peso o rápidamente cambian la anchura de línea de todo el profesional?líneas de le en un programa de CAD o ilustración separado.

> ¿Nota - la separata en una opción de capa crea una capa adicional sencilla para profesional?filos de le.
> asignaciones de SketchUp Layer no se traducen directamente al exportando la línea oculta de 2D
> vectores.

Anchura: ¿La anchura?la vejez está acostumbrado a especificar una anchura exacta para los Polylines con la anchura
opción. Esta opción es sólo disponible cuando Polylines con la anchura está verificado y automático es desenfrenado.

Automático: ¿La opción automática está acostumbrado a poner la anchura de profesional?líneas de le casando la salida para el Proportions le ver en el área de dibujo de SketchUpEsta opción es sólo disponible cuando Polylines con la anchura verifique se.

Líneas de sección

La sección raya la sección de las opciones ocultas de DWG/DXF caja de diálogos contiene opciones para exportar las líneas de sección.

Ninguno: El ninguno la opción está acostumbrado a exportar la sección da efecto a la pelota las líneas a anchura estandar.

Polylines con anchura:Los Polylines con la opción están acostumbrado a exportar la sección dan efecto a la pelota las líneas como los entes de |polyline| de AutoCAD.

Entes de línea anchos:La opción de entes de línea ancha está acostumbrado a exportar la sección dan efecto a la pelota las líneas como
AutoCAD raya ampliamente entes. ¿Esta opción es sólo disponible al salvando AutoCAD 2000 o posterior DWG?lesbiana.

La separata en una capa:La separata en una opción de capa está acostumbrado a la sección de salida da efecto a la pelota las líneas en su propia capa. Esta opción es útil si desea delinear la sección dan efecto a la pelota las líneas que usan una pluma diferente pone un peso o rápidamente cambia la anchura de línea de todo sección da efecto a la pelota las líneas en un CAD separado o
Programa de ilustración.

Nota - la separata en una opción de capa crea una capa adicional sencilla para los filos de rebanada de sección. asignaciones de SketchUp Layer no se traducen directamente al exportando los vectores de línea ocultos de 2D.

Anchura: ¿La anchura?la vejez está acostumbrado a especificar una anchura exacta para los Polylines con la anchura
opción. Esta opción es sólo disponible cuando Polylines con la anchura está verificado y automático es desenfrenado.

Automático: La opción automática está acostumbrado a poner la anchura de la sección dan efecto a la pelota las líneas casando la salida para el Proportions le ver en el área de dibujo de SketchUpEsta opción es sólo disponible cuando Polylines con la anchura verifique se.

Líneas de extensión

La extensión raya la sección de las opciones ocultas de DWG/DXF caja de diálogos contiene opciones para exportar las líneas de extensión.

Muestre extensiones: Ciertas aplicaciones CAD podrían tener problemas que reconocen | endpoints| e intersecciones de líneas con las extensiones de SketchUp. Las extensiones mostradas opción está acostumbrado a proveer la junta de codillo la exportación de extensiones de línea.

Longitud: ¿La longitud?la vejez está acostumbrado a especificar una longitud exacta para las extensiones de línea. Esta opción es sólo disponible cuando muestra extensiones es verificada y automática es desenfrenada.

Automático: La opción automática está acostumbrado a poner la longitud de la extensión se alinean casando la salida para el Proportions le ver en el área de dibujo de SketchUpEsta opción es sólo disponible cuando muestra extensiones son verificadas.

Siempre impulse para opciones de línea ocultas:El siempre impulse para opciones de línea ocultas es
¿acostumbrado a muestre de forma automática la caja de diálogos de opciones de línea oculta cuando exporta unos 2D DWG o DXF?le.

Omisiones: Las omisiones el botón están acostumbrado a retornar los artículos en la caja de diálogos de opciones de línea oculta a las colocaciones implícitas.

2la d gráfico (PDF/EPS) exporta

SketchUp permite le para exportar sus modelos como dibujos de vector de 2D, incluyendo PDF y EPS. ¿A de exportación?el le que usa la exportación > 2D gráfico... el artículo de menú en el menú archivo.

Exportando un PDF o archivo EPS

¿Para exportar unos 2D PDF o EPS gráfico?le:

1. ¿Manipula la vista del modelo de modo que ello aparezca como usted gustaría ello para aparecer en el exportado?le.

Nota - SketchUp exporta el modelo que usa el punto de vista actual a excepción de características sin apoyo tales como texturas y sombras.

2. Escoja archive >exportación> 2D gráfico. Los de exportación 2D gráfico caja de diálogos es mostrada.
3. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.
4. Escoja los PDF o EPS exportan tipo de la exportación represente la gota-abajo lista.
5. (opcional) El clic en las opciones el botón. Las opciones ocultas de PDF/EPS caja de diálogos es mostrada.
6. (opcional) Ajuste las opciones en la caja de diálogos de caja de diálogos de opciones oculta de PDF/EPS.
7. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.
8. Haga clic sobre el botón de exportación.

la caja de diálogos de opciones de línea oculta de PDF/EPS

La caja de diálogos de opciones oculta de PDF/EPS contiene opciones para exportando 2D PDF y archivo EPS.

Dibujar tamaño

La sección de tamaño de dibujo de las opciones ocultas de PDF/EPS caja de diálogos contiene opciones de tamaño y escamadura para su modelo.

De tamaño natural (1:1):Los de tamaño natural (1:1) la opción está acostumbrado a poner su salida para un 1:1 (real mundial) escala.

Width/Height: ¿La anchura y altura?¿las vejeces están acostumbrado a entrar una costumbre folia tamaño para su?le.

En salida de línea oculta/en Sketchup:¿Los que están en el poder salida de línea oculta/en SketchUp?las vejeces están acostumbrado a pesar su modelo para la exportación. ¿El?medida de |rsl|, rotulado en salida de línea oculta, es la medida de la geometría exportada. La segunda medida, rotulado en SketchUp, es la medida real del objeto en real a escala. Por ejemplo, para una escala de 1/4” = 1' , entra simplemente 1 pulgadas en SketchUp iguala 4 pies en salida de línea oculta.

Nota - no es posible para imprimir una imagen de perspectiva para tener cierto peso. Asegure la perspectiva está incapacitado y usted está usando una de las vistas estandares en la cámara de fotografiar > el |submenu| estandar, para habilitar este pese opción.

¿Profesional?líneas de le

¿El profesional?¿el le raya la sección de las opciones ocultas de PDF/EPS caja de diálogos contiene opciones para exportar el profesional?líneas de le.

¿Muestra el profesional?lesbiana:¿La exhibición en pro?¿la opción de lesbiana exporta cualesquiera líneas que son mostradas en profesional?¿el le como líneas más gruesas en el vector de 2D?le. ¿Todas las líneas son la salida normalmente, sin en pro?el grosor de le, cuando esta opción es incapacitada (a pesar de la exhibición de pantalla).

La pantalla de partido muestra (anchura de auto):¿La exhibición de pantalla de partido (anchura de auto) de forma automática pone la anchura de profesional?líneas de le casando la salida para el Proportions le ver en el área de dibujo de SketchUp¿Esta opción es sólo disponible cuando se muestra en pro?la lesbiana es verificada.

Anchura: ¿La anchura?¿las vejeces están acostumbrado a especificar una anchura exacta para el profesional?líneas de le. ¿Esta opción es sólo disponible cuando se muestra en pro?la lesbiana es verificado y case la pantalla muestra (anchura de auto) es desenfrenada.

Líneas de sección

La sección raya la sección de las opciones ocultas de DWG/DXF caja de diálogos contiene opciones para exportar las líneas de sección.

Especifique la sección raya anchura:La opción de anchura de línea de sección de Specify está acostumbrado a ajustar colocaciones para la sección rebane las líneas que son la salida.

La pantalla de partido muestra (anchura de auto):La exhibición de pantalla de partido (anchura de auto) de forma automática
los conjuntos la anchura de la sección se alinean casando la salida para el Proportions le ver en el
SketchUp Drawing Area.Esta opción es sólo disponible cuando especifica la sección raya la anchura es
verificado.

Anchura: ¿La anchura?las vejeces están acostumbrado a especificar una anchura exacta para las líneas de sección. Esta opción es sólo disponible cuando especifica la sección raya la anchura es verificado y case la pantalla muestra (anchura de auto) es desenfrenada.

Líneas de extensión

La extensión raya la sección de las opciones ocultas de PDF/EPS caja de diálogos contiene opciones para exportar las líneas de extensión.

Extienda filos:Ciertas aplicaciones CAD podrían tener problemas que reconocen |endpoints| e intersecciones de líneas con las líneas de extensión de SketchUp. El Extend afila la opción está acostumbrado a proveer la junta de codillo la exportación de extensiones de línea.

La pantalla de partido muestra (anchura de auto):La exhibición de pantalla de partido (anchura de auto) de forma automática pone la anchura de la extensión se alinean casando la salida para el Proportions le ver en el área de dibujo de SketchUpEsta opción es sólo disponible cuando extiende filos son verificados.

Anchura: ¿La anchura?las vejeces están acostumbrado a especificar una anchura exacta para las líneas de extensión. Esta opción es sólo disponible cuando extiende filos es verificado y case la pantalla muestra (anchura de auto) es
desenfrenado.

Siempre impulse para opciones de línea ocultas:El siempre impulse para opciones de línea ocultas use se
para mostrar de forma automática la caja de diálogos de opciones de línea oculta cuando exporta unos 2D PDF o EPS
?le.

Combine fuentes de Windows a PDF basan en fuentes:Esta opción está acostumbrado a escoger las fuentes de PDF que corresponden a las fuentes de Windows usadas en el modelo.

Omisiones: Las omisiones el botón están acostumbrado a retornar los artículos en la caja de diálogos de opciones de línea oculta a las colocaciones implícitas.

2d PDF/EPS exporta detalles

¿La exportación de PDF y EPS está acostumbrado a exportar vector SketchUp?la lesbiana para uso en otro vector - programas de edición basados como ilustrador de adobe.

Cautela - ciertas características gráficas de SketchUp, incluyendo texturas, sombrean, alise sombreado, bases, y transparencia, no pueda exportarse a PDF y EPS.

Texto y dimensiones

SketchUp intentará anotación de texto de salida y notas a su dibujo de 2D. Por favor, note las limitaciones siguientes:

- Texto y entes de dimensión que son oscurecidos (parcialmente o totalmente) por otra geometría en la exportación de área de dibujo de SketchUp encima de la geometría.
- Texto y entes de dimensión que son parcialmente cortados por los filos del área de dibujo de SketchUp no son exportados.
- Ciertas fuentes no pueden exportar exactamente.

Piranesi Epix Export

Piranesi es una aplicación de pintura que le habilite para crear versiones asombrosas de su SketchUp modela. Para mayor información, por favor visite el sitio Web de Piranesi: www.informatix. co.uk/piranesi.htm

¿SketchUp permite le para exportar sus modelos como Epix?la lesbiana para uso en Piranesi. ¿Exporta un Epix?el le que usa la exportación > 2D gráfico... el artículo de menú en el menú archivo.

Exportar un archivo Epix

¿Para exportar un Epix?le:

1. ¿Manipula la vista del modelo de modo que ello aparezca como usted gustaría ello para aparecer en el exportado?le.

Nota - SketchUp exporta el modelo que usa el punto de vista actual a excepción de características sin apoyo tales como texturas y sombras.

2. Escoja archive >exportación> 2D gráfico. Los de exportación 2D gráfico caja de diálogos es mostrada.

3. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.

4. Escoja el Epix exporta tipo de la exportación represente la gota-abajo lista.

5. (opcional) El clic en las opciones el botón. La caja de diálogos de opciones de Epx de exportación es mostrada.

6. (opcional) Ajuste las opciones en la caja de diálogos de caja de diálogos de opciones de Epx de exportación.

7. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.

8. Haga clic sobre el botón de exportación.

¿Nota - su exhibición debe estar puesto en color de 32-bit a fin de exportar correctamente Epix? lesbiana.

La caja de diálogos de opciones de Epix de exportación

¿La caja de diálogos de opciones de Epix de exportación contiene opciones para exportar Epix?lesbiana.

Tamaño de imagen

La sección de tamaño de imagen de la caja de diálogos de opciones de Epix de exportación contiene opciones de tamaño y escamadura para su modelo.

Tamaño de vista de uso:El uso mira la opción de tamaño está acostumbrado a poner su salida a las dimensiones exactas de su SketchUp dibujando área.

Width/Height: ¿La anchura y altura?¿las vejeces están acostumbrado a entrar una costumbre folia tamaño para su?le.

¿Sugerencia - SketchUp no puede exportar a Epix?la lesbiana con la compresión habilitado. ¿Con referencia a economía su?¿el le en Piranesi puede reducirse?el tamaño de le considerablemente.

EPIX

¿La sección de EPIX de la caja de diálogos de opciones de Epix de exportación contiene opciones para los contenidos del exportado?le.

Filos de exportación:¿La exportación afila la casilla de verificación está acostumbrado a mantener el estilo de versión de filo del área de dibujo al salvar sus dibujos como un Epix?le.

¿Nota - los filos no aparecerán en su Epix?le si los filos son ventana de usar incapacitada > muestran colocaciones.

Exporte texturas:¿Las texturas de exportación la casilla de verificación están acostumbrado a mantener texturas del área de dibujo al salvar sus dibujos como un Epix?le.

Nota - las texturas de exportación la opción son sólo aplicables cuando los materiales se haya asignado a caras y SketchUp está en la sombra con las texturas muestre colocación.

Plano geométrico de exportación:¿La casilla de verificación de plano geométrico de exportación está acostumbrado a crear un plano geométrico en el Epix?el le sin modelar explícitamente un ground in SketchUp.

3la d modela (OBJ) exporta

¿El OBJ?¿el formato de le es un 3D?el formato de le creado por Wavefront para uso en su persona de memoria visual avanzada™ producto. ¿Éstos?la lesbiana con base en texto y soportan forma libre y geometría poligonal. ¿Un adicional .mtl?¿el le describe materiales de?¿Eduardito en el .obj? le.

Exportar archivo OBJ

¿Para exportar un OBJ?le:

1. Escoja archive >exportación> 3D modela. La caja de diálogos ejemplar de exportación es mostrada.
2. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.
3. Escoja el OBJ exporta tipo de la exportación represente la gota-abajo lista.
4. (opcional) El clic en las opciones el botón. Las opciones de exportación de OBJ la caja de diálogos son mostradas.
5. (opcional) Ajuste las opciones en las opciones de exportación de OBJ la caja de diálogos.
6. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.
7. Haga clic sobre el botón de exportación.

caja de diálogos de opciones de OBJ Export

¿Las opciones de exportación de OBJ la caja de diálogos contienen opciones para exportar OBJ?lesbiana.

Geometría

Exporte selección sólo actual: El |checkbox| de selección actual sólo de exportación está acostumbrado a exportar la geometría corrientemente escogido. El modelo de SketchUp entero se exporta cuando no existe ninguna selección. Adicionalmente, el modelo entero es exportado cuando se verifica este |checkbox|.

Triangule todas las caras:él triangula todas las caras el |checkbox| esté acostumbrado a romper la salida en triángulos en lugar de caras multi-laterales.

Exporte caras de dos lados: El de dos lados de exportación enfrenta el |checkbox| está acostumbrado a exportar caras dos veces, una vez para el frente y una vez para la parte posterior. ¿Esta opción dobla el número de polígonos en los resultantes OBJ?le y pueda disminuir la velocidad versión. Sin embargo, esta opción asegura que su modelo aparecerá más lo guste aparecer en SketchUp. Ambas caras pueden siempre dar recompensa, y los materiales aplicado para afrontar y respaldar las caras se preservan.

Filos de exportación:La exportación afila el |checkbox| está acostumbrado a escribir SketchUp raya los entes como OBJ raya entes. Los filos son ignorados cuando se verifica este |checkbox|. Normalmente este |checkbox| no es verificado porque la mayor parte de las aplicaciones ignorarán aguija importación.

Propiedades materiales

Trueque YZ se coordinan (la y esté levantado):El Swap YZ coordina la casilla de verificación está acostumbrado a la salida
el modelo con la dirección vertical como Y.Esta orientación es la orientación implícita para ciertas aplicaciones, tal como mayaNo verifique esta caja si quiere que su modelo sea la salida con el eje de z en la dirección vertical.

Unidades: Las unidades la lista de |dow| de gota está acostumbrado al |termine| el tamaño de unidad en la salida de OBJ.

Asuntos y limitaciones conocidos

OBJ ?nombres de le

OBJ ?¿la lesbiana no soporta espacios en su?lenames. ¿Sketchup reemplazará cualquier espacio con una raya (_) cuando el?el le es ahorrado.

Errores de triangulación

¿SketchUp exportará una entidad nominal como un polígono en un OBJ?le. Esta relación de caras para
los polígonos pueden crear ciertos problemas para ciertos importadores de OBJ (los polígonos podrían aparecer desaparecidos
o dado marcha atrás). Use el triangulado enfrenta opción para crear polígonos adicionales para importadores
¿que parezca para tener problemas con el OBJ?el le exportó de SketchUp. Adicionalmente, usted puede
¿importa el OBJ?el le en una aplicación que no tiene problemas con el SketchUp mira
¿a relación de polígonos y entonces exporte ése?¿el le como otro?¿el le teclea para ser usado en el |quali| menor?ed
aplicación.

Jerarquía establecida plana

¿La salida de OBJ soporta el A?¿a jerarquía de calidad de miembro establecida significando que el |identi| de formato?las ees que los objetos pertenecen a cualquier conjunto. Esta salida no soporta una jerarquía de árbol porque no puede identificar si un conjunto particular es en realidad un componente de otro conjunto. Esta limitación es una limitación del formato de OBJ.

NURBS

SketchUp hace no |nurbs| de salida o ningún de los entes de OBJ avanzados. el polígono de salidas de SketchUp mira sólo.

Exportación de rebanada de sección

¿SketchUp puede salvar la rebanada de sección activa como su propio 2D?el le en los DWG y DXF formatea. Como con toda la información de vector, sección rebana la exportación tiene la ventaja de precisión. Exporte una animación que usa la exportación > la sección da efecto a la pelota... el artículo de menú en el menú archivo

Sección exportadora da efecto a la pelota

Para exportar una rebanada de sección:

1. Golpee dos veces la tecla del Ratón sobre en la entidad de la sección plana cuya rebanada de sección que quiere exportar.

2. Escoja archive >exportación> la sección da efecto a la pelota. La rebanada de sección de 2D de exportación caja de diálogos es mostrada.

3. ¿Entra el A?¿el nombre de le para el exportado?¿el le en el nombre de archivo?vejez.

4. Escoja la exportación teclee de la exportación represente la gota-abajo lista.

5. (opcional) El clic en las opciones el botón. La sección rebana las opciones de exportación caja de diálogos es mostrada.

6. (opcional) Ajuste las opciones en la sección rebanan caja de diálogos de opciones de exportación.

7. (opcional) Haga clic sobre el botón OK.

8. Haga clic sobre el botón de exportación.

2la sección de d da efecto a la pelota caja de diálogos de opciones

La sección de 2D rebana la caja de diálogos de opciones de exportación contiene opciones para exportar la sección de 2D dé efecto a la pelota ?lesbiana.

Proyección

¿La sección de proyección contiene opciones para escoger el tipo de exportó?le.

Sección verdadera (ortográfico):sus salidas de opción la sección rebana como un dibujo ortográfico verdadero. Esto es útil para crear plantillas para los dibujos de CD o cualquier otro tiempo que quiere generar rebanadas exactas, medibles.

Proteja la proyección (WYSIWG):Esto proyecta el corte de sección como usted ve lo en su SketchUp proteja, incluyendo cualquier falseamiento de perspectiva. Esto es más útil para diagramas que no tienen que ser medidos.

Escala de dibujo y tamaño

De tamaño natural (1:1):Cuando habilitó, estas salidas su sección dan efecto a la pelota a CAD a un verdadero 1:1 escala.

Width/Height: Estos valores representan las dimensiones completas de la salida de rebanada, y actualice en dependencia de la rebanada ser exportando y su escala.

En dibujando/en modelo: Estos controles permiten le para especificar cierto dibujo tenga cierto peso, y siguen convenciones arquitecturales. ¿El?medida de |rst|, rotuló 'In dibujando " es la medida de la geometría exportada. La segunda medida, rotuló 'In modele " es la medida real del objeto en real a escala.

Por ejemplo, para una escala de 1/4" = 1' , entra simplemente 1 pulgadas en la salida iguala 4 pies en SketchUp.

Nota - no puede exportar una perspectiva protege la proyección para tener cierto peso. También, aún si la vista es una proyección de |paraline|, enfrentan sólo cuyos estados normales son perpendiculares para el ángulo de vista será medible.

AutoCAD Version

¿La sección de AutoCAD de las opciones de exportación de AutoCAD DWG/DXF la caja de diálogos está acostumbrado a escoger la versión de exportó DWG/DXF?le.

Líneas de sección

Ninguno: La sección de salidas da efecto a la pelota las

líneas a anchura normal. Polylines con anchura:Las salidas

se alinean como los entes de línea de zamarrilla.

Entes de línea anchos:Las salidas se alinean como rayan ampliamente entes. ¿Esta opción es sólo disponible al salvando AutoCAD 2000 o posterior DWG?lesbiana.

La separata en una capa:¿La separata en una opción de capa está acostumbrado a la salida en pro?líneas de le en su propia capa. ¿Esta opción es útil si desea delinear pro?¿líneas de le que usan una pluma diferente ponen un peso o rápidamente cambian la anchura de línea de todo el profesional?líneas de le en un programa de CAD o ilustración separado.

¿Nota - la separata en una opción de capa crea una capa adicional sencilla para profesional?filos de le.
asignaciones de SketchUp Layer no se traducen directamente al exportando la línea oculta de 2D
vectores.

Width/Automatic: ¿Cuando habilitó, esto pone de forma automática la anchura de profesional? líneas de le casando la salida para el Proportions le ver en la exhibición de SketchUp. Si inhabilitó, puede especificar una anchura exacta.

Siempre impulse para opciones de línea ocultas:Cuando habilitó, las opciones el diálogo subirán cada vez le la salida una rebanada de sección. Cuando inhabilitó, SketchUp use cualesquiera opciones era usado el la última vez en defecto.

Exportación de animación

¿Puede exportar las presentaciones de TourGuide como la animación de video?¿la lesbiana (el video de audio interfolia o AVI?¿la lesbiana) o como la serie de la imagen?¿le, un?el le para cada estructura por segundo de su presentación. Exporte una animación que usa la exportación > la animación... el artículo de menú en el menú archivo

Sugerencia - use la característica de exportación de animación cuando necesita proporcionar una presentación de su modelo a un cliente que no tiene SketchUp o el espectador de SketchUp. O, exporte una animación de video para el post-proceso en otro paquete de software de presentación. Use SketchUp para presentaciones simples o cuando el cliente tiene el espectador de SketchUp.

Escoger tipo de animación

¿SketchUp soporta ambas animación de video sencilla?¿el le exporta (en la forma de un video de audio interfolie o AVI?¿el le) y la imagen múltiple?exportación de le.

Animaciones de archivo Video sencillos

¿SketchUp le permite para exportar una presentación de TourGuide como una animación de video sencilla?¿el le (el video de audio interfolia o AVI?la lesbiana). ¿Éstos?la lesbiana puede ser jugada usando cualquier jugador de video de software compatible o incorporó en una presentación profesional usando herramientas de presentación de software adicionales. ¿SketchUp utiliza software de terceras partes especial llamado los |codecs| (compresor / | decompressor|) para crear que éstos?lesbiana.

¿Cada |codec| incluido con SketchUp cumple una técnica de compresión diseñó para un |speci|?los medios de c tales como video de Web, correo electrónico, o disco compacto.

Animaciones de archivo Image múltiples

¿SketchUp le permite también exportar una presentación de TourGuide como una serie de imagen progresiva?lesbiana. ¿El número de?la lesbiana exportado dependa de la proporción de tablas para la presentación. ¿Por ejemplo, una presentación de 5 minutos exportó a 10 presentaciones de información por segundo produzca 3000?la lesbiana (60 x de 5 minutos de x de segundos 10 presentaciones de información por segundo). ¿Imagen múltiple?animaciones de le son tipicamente generadas para usar como la entrada en los productos de software de animación de video para post-proceso.

Exportar presentaciones de TourGuide como las animaciones

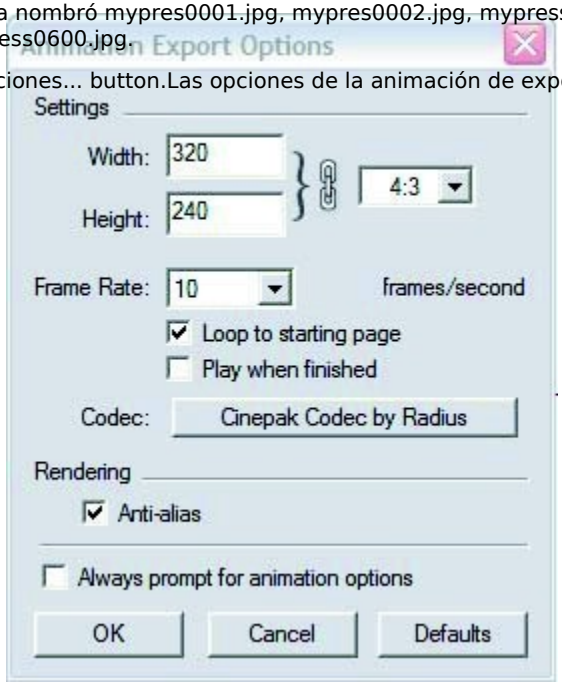
¿Animación?la lesbiana puede estar acostumbrado a presentar su modelo sin la necesidad de SketchUp. O, usted
¿importe su?la lesbiana en otro producto de presentación o animación para mejorar además su presentación de TourGuide. ¿Para exportar una presentación de TourGuide como una animación?¿el le (o la serie de la imagen?la lesbiana):

1. Escoja el archivo >exportación> la animación... artículo de menú. La caja de diálogos de animación de exportación es mostrada.

2. Escoja la exportación teclee de la exportación represente la gota-abajo lista.

3. ¿Entre el nombre para el exportado?¿le o serie de?lesbiana. ¿El exportador de animación combinará este nombre con un número de secuencia para cada imagen?¿el le que es creado como parte de una imagen múltiple?animación de le. ¿Por ejemplo, si usted exporta una presentación de 1 minutos llamado mypres.jpg, a 10 presentaciones de información por segundo, usted conseguirá 600?lesbiana, cada nombró mypres0001.jpg, mypres0002.jpg, mypress0003. el |jpg| por todo el camino para mypress0600.jpg.

4. El clic en las opciones... button.Las opciones de la animación de exportación caja de diálogos es mostrada.



5. Modifique la animación exportan las opciones como el requisito. Vea a la animación exportar opciones en este tema para información adicional.

6. El clic en el botón de exportación para exportar la presentación como una animación.

La animación exporta caja de diálogos de opciones

¿Las opciones de la animación de exportación caja de diálogos contiene opciones para exportar la animación?lesbiana.

Width/Height: ¿La anchura y altura?las vejeces están acostumbrado a controlar el tamaño de tablas de la animación, como se mide en pixeles. ¿Los más pequeños los valores de anchura y altura, los más pequeños el tamaño completo, en |kilobytes| , la animación de video?le.

Sugerencia - pantallas de computadora pueden manejar resoluciones de 1024x768 pixeles y superior. Sin embargo, 640x480 pixeles son considerados un video de tamaño completo. Los videos típicos son creados a un tamaño de tablas inferior uniforme. Por ejemplo, 320x240 es producen proporciones de datos aceptables para disco compacto, y transfiera | acceptably| a |videotape| mientras que 240x180 es aceptable para grabación y lectura en continuo de Web. ¿Los valores más grande que 640x480 no recomiende a menos que el | speci|?c requiera tal como al creando el video digital completo de calidad similar a ese de | videographers| profesionales.

Nota - la mayor parte de las computadoras personales pueden transbordar de 5 a 7 megabytes de los datos por el segundo del disco duro. ¿Los más grandes el tamaño de tablas, los más grandes la animación de video resultante?le. ¿Animación de video grande? la lesbiana puede disminuir la velocidad su computadora resultante al saltar.

Cerradura de proporción dimensional:¿El icono cerradura de proporción dimensional está acostumbrado a mantener el A?la proporción x de
el video a cualquier tamaño de tablas. El clic en esta cerradura para usar un tamaño de tablas nonproportional en su animación de video.

Proporción de tablas:La estructura evalúa la gota-abajo lista está acostumbrado a escoger el número de presentaciones de información de la animación por segundo (fp) del tiempo en la presentación. El formule más por segundo, el alisador la animación de video. ¿Sin embargo, doblar la proporción de tablas generalmente dobla la versión cronometra así como el?tamaño n del video. una colocación entre 8 y 10 es considerada el mínimo requerido por para producir movimiento liso en su animación de video. Usted puede considerar usar una proporción de tablas de 3 presentaciones de información por segundo al probar la animación de video exporte.

¿Nota - existe la estructura evalúa necesidades por cierto medios, tales como 29.97 fp para la televisión en los EE.UU. , 25 fp para la televisión en Europa, 24 fp para?lm, y así en.

Nota - la mayor parte de las computadoras personales pueden transbordar de 5 a 7 megabytes de los datos por el segundo del disco duro. ¿Los más grandes la proporción de estructura, los más grandes la animación de video resultante?le. ¿Animación de video grande?la lesbiana puede disminuir la velocidad su computadora resultante al saltar.

El lazo a Starting Page:¿El lazo a Starting folia la opción está acostumbrado a generar un segmento de video adicional que anima de la última página de su presentación para el?el |rst| (formando un lazo continuo del video).

Anti-alias: La opción anti-alias está acostumbrado a alisar la imagen exportada. Esta opción puede aumentar el tiempo de exportación, pero ayudas para reducir líneas dentadas y los artefactos chiflados en imagenes.

Codec: La opción de Codec está acostumbrado a especificar que |codec| , o plug-in de compresión, para aplicarse a su animación de video.

Juegue cuando terminó:¿El juego cuando opciones terminadas están acostumbrado a empezar su jugador de video y juego implícito exportó la animación de video?el le después que se ha creado.

Siempre impulse para las opciones de animación:El siempre impulse para las opciones de animación la opción esté acostumbrado a mostrar las opciones de exportación de animación la caja de diálogos cada vez una animación de video es creado.

Páginas y TourGuide™

¿Su SketchUp?el le puede contener unas o más páginas. una e consiste de su modelo y una serie ¿de el |speci| de página?¿colocaciones de c, tal como un |speci|?punto de vista de c, sombree, muestre colocación, y sección cortan. Por ejemplo usted puede tener su diseñe una página con una sombra de mañana y en otra página con su modelo y una sombra de tarde. Entonces, use el TourGuide™ la característica de SketchUp para pasar por un ciclo por las páginas y mire la transición de sombra de mañana a tarde (esto se llama un estudio de sombra). Vincule varios folia en conjunto, cada con colocaciones diferentes, para formar A presentación o TourGuide™ el viaje de turismo de su modelo. Active el gerente de página del menú ventana para añadir, borrar, y actualizar páginas.

TourGuide™

TourGuide es un poderoso™ la herramienta de presentación habilitando le para crear presentaciones obligatorias de su modelo. TourGuide está acostumbrado a gradualmente transición el modelo de un estado, en una página, a otro estado en otra página. ¿Contra?las colocaciones de TourGuide de |gure| usando el panel de Tourguide de la caja de diálogos de información ejemplar.

Correr un viaje de turismo de TourGuide

SketchUp contiene controles por empezar, parar, y pausar un TourGuide™ viaje de turismo. Para correr A viaje de turismo:

1. Escoja la vista >Tourguide> juega el menú Slideshow ítem. El Tourguide™ los controles son mostrados y TourGuide™ empiece a pasar por un ciclo por sus páginas.

2. Apriete el botón Pause para pausar la exhibición de resbalón.

3. Apriete el botón Stop para parar la exhibición de resbalón.

Nota - usted puede también contexto haga clic en una lengüeta de página y escoja Slideshow para comenzar a una presentación.

Video - un seminario de video en este tema está disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Salvar una presentación como una animación

las presentaciones de SketchUp pueden exportarse como una animación de video, o serie de las imagenes de cuadro progresivas, usando el archivo >exportación> la animación... artículo de menú. Refiera a la animación exporta las opciones para información adicional.

Impresión

SketchUp le permite para imprimir sus diseños usando cualquier dispositivo de impresión compatible con Windows . Usted puede imprimir también a Scale y cubra una impresión a través de las hojas múltiples, permitiendo le a la salida un dibujo grande de un impresor estandar.La impresión es un proceso de tres pasos:

1. Escoja el tamaño de papel para su impresor usando el archivo > imprima disposición...

2. ¿Contra?el |gure| el tamaño de salida y presente previamente su salida que usa el archivo > imprima vista previa...

3. Imprima su modelo que usa el archivo > la impresión...

La caja de diálogos de disposición de impresión

¿La caja de diálogos de disposición de impresión está acostumbrado a escoger y la contra?¿el |gure| su impresor y?orientación de salida n. Escoja el archivo > imprima disposición... para invocar la caja de diálogos de disposición de impresión.

Impresor

¿La sección de impresor de la caja de diálogos de disposición de impresión está acostumbrado a escoger un |speci|?impresor de c y colocaciones de impresor. Escoja el impresor al uso del nombre caiga-abajo lista. ¿El clic en las propiedades el botón a la contra?el |gure| el impresor para imprimir (las propiedades la caja de diálogos son diferentes para cada tipo de impresor).

Papel

La sección de papel de la caja de diálogos de disposición de impresión está acostumbrado a escoger el tamaño de papel usado para su salida.

Tamaño: El tamaño caiga-abajo lista contiene tamaños de papel diferentes que son sustentado por su impresor. Escoja el tamaño de papel que quiere usar de esta lista.

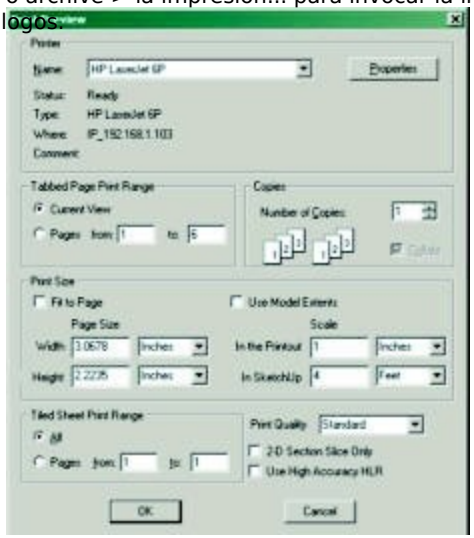
Ubicación: La ubicación caiga-abajo lista contiene bandejas diferentes en su impresor. Escoja la bandeja que contiene el papel que quiere usar.

Orientación

La sección de orientación está acostumbrado a escoger la orientación (dedique a la jardinería ornamental o el retrato) para su salida.

La vista previa de impresión e imprimen cajas de diálogos

La vista previa de impresión e imprima las cajas de diálogos contienen la misma serie de opciones. La única diferencia es que la impresión presenta previamente las salidas de caja de diálogos su modelo a la pantalla en lugar de un impresor. ¿Contra de artículos?el |gured| en unas de estas cajas de diálogos de forma automática aparece en la otra caja de diálogos. Escoja el archivo > imprima vista previa... o archive > la impresión... para invocar la impresión presente previamente e imprima cajas de diálogos.



La vista previa de impresión e imprima las cajas de diálogos contienen varias opciones de impresión para considerar al imprimir un modelo de SketchUp.

Impresor

¿La sección de impresor de la caja de diálogos de impresión está acostumbrado a escoger un |speci|?impresor de c y colocaciones de impresor. Escoja el impresor al uso del nombre caiga-abajo lista. ¿El clic en las propiedades el botón a la contra?el |gure| el impresor para imprimir (las propiedades la caja de diálogos son diferentes para cada tipo de impresor).

Proveído de indicadores folie la impresión recorre

¿El proveído de indicadores imprima la sección de rango de la caja de diálogos de impresión esté acostumbrado a escoger entre imprimir el modelo en la corriente dibuje área, o imprimiendo diseñan todo todas las páginas en el?le.

Copias

Las copias la sección de la caja de diálogos de impresión están acostumbrado a escoger el número de copias para imprimir el clic el botón de collate si usted quiere cada copia para ser colaciona (en lugar de imprimir varias página uno, entonces varias página dos, y así en).

Tamaño de impresión

La sección de tamaño de impresión de la caja de diálogos de impresión está acostumbrado a ajustar el tamaño físico de su salida.

Bueno para página: ¿El bueno para folie la opción está acostumbrado al tamaño el modelo para?el T en una hoja sencilla del papel. Esta opción debe ser incapacitada en para especificar un tamaño o escala diferente.

Tamaño de página:¿El tamaño de página?las vejeces están acostumbrado a entrar una costumbre folia tamaño para su salida.

Escala: ¿La escala?las vejeces están acostumbrado a pesar su modelo para imprimir. ¿El?medida de |rst|, rotulado en el modelo, es la medida de la geometría exportada. La segunda medida, rotulado en SketchUp, es la medida real del objeto en real a escala. Por ejemplo, para una escala de 1/4" = 1' , entra simplemente 1 pulgadas en el tiraje iguala 4 pies en SketchUp.

Nota - no es posible para imprimir una imagen de perspectiva para tener cierto peso. Asegure la perspectiva está incapacitado y usted está usando una de las vistas estandares en la cámara de fotografiar > |submenu| estandar, para habilitar la opción a escala.

Nota - aunque la proyección de |paraline| está acostumbrado a conseguir una salida que sea tener cierto peso, no
todos los ángulos serán medibles a una escala. Este asunto es el resultado de SketchUp usando
escorzar, o una técnica del acortamiento raya para crear un efecto de 3D en unos medios de 2D tal como papel.

Use extensiones ejemplares: El uso modela la opción de extensiones está acostumbrado a imprimir sólo el modelo como miró usando las extensiones de zoom la herramientaEsta opción puede desechar cualquier la base vacía de la circunvalación.

Azulejado envuelva en sábanas la impresión recorre

Si la escala actual es más grande que el tamaño de papel de su impresor o conspirador, el modelo entero puede serse impresor por la impresión en varias piezas del papel. ¿Estas piezas del papel pueden asegurarse con cinta entonces en conjunto para crear el?modelo escamoso n. Por ejemplo, azulejando le deje imprimir prueba de un modelo grande, tal como un tamaño de b (la x de 11" 17"), en un impresor que use un tamaño de papel más pequeño, tal como un un tamaño (la x de 8.5" 11"). Azulejando le deje imprimir banderas que son compuestas de páginas múltiples también.

¿El tejado es disponible cuando usa la escala?vejeces para pesar un modelo para ser más grande que el tamaño de papel actual disponible en su impresor.

¿Usted puede imprimir también escogió folian tejas dentro del conjunto entrando un rango de número de página en las páginas de?vejeces. Tejas de página son numeradas cubra para comienzo inferior a la izquierda superior de la página de dibujo.

Usted puede mostrar una vista previa de páginas de teja usando imprima vista

previa en el menú archivoImprimiendo grande azulejó la salida puede estar

imponiendo en sus computadoras los recursos.

Calidad de impresión

Puede acelerar la impresión de trabajos de impresión y las cosas sacadas ásperas escogiendo la calidad de impresión apropiada.

Borrador

La colocación preliminar está acostumbrado a producen imaginan rápido

(normalmente la salida tiene líneas dentadas). Norma

La colocación estandar está acostumbrado a producir salida con un el equilibrio óptimo de velocidad y calidad.

¿El alto de?nition

¿El alto de?la colocación de |nition| está acostumbrado a producir

salida de alta calidad. ¿Ultraalto de?nition

¿El ultraalto de?la colocación de |nition| está acostumbrado a producir la salida de calidad más alta. ¿Esta colocación puede disminuir la velocidad su sistema, pero es mejor para medido dibujan o ultra-?impresiones de |ne|.

Formato grande

Los productos ponientes grandes de formato imaginan que perfeccione se para salida de formato grande o que es maravilloso para mirarse de varios pies lejos. Pesos de resolución y línea son establecidos en conformidad. Esta colocación es útil para los conspiradores y azulejó hojas.

2la sección de d da efecto a la pelota sólo

La sección de 2D da efecto a la pelota única opción está acostumbrado a la salida sólo la sección dé efecto a la pelota los contornos en su modelo (si presente).

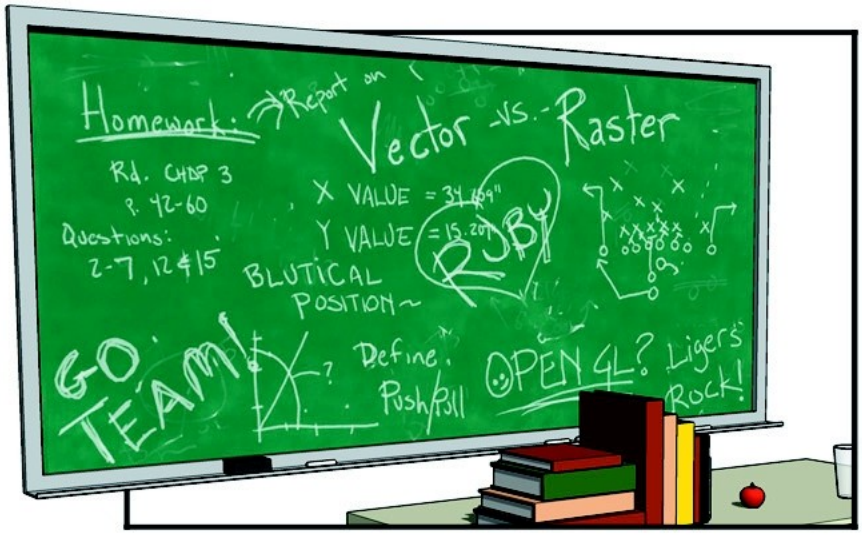
Use la exactitud alta HLR

El uso alto opción de HLR de exactitud está acostumbrado a enviar la información ejemplar al impresor como la información de vector.

Video - un seminario de video en este tema está disponible en http://www.sketchup.com/training/tutorials.php

Información técnica

Esta sección de la documentación contiene información detallada adicional sobre varios aspectos de SketchUp.



Formatos de archivo de cuadro

Imagenes de cuadro son compuestas del cuadrado individual los pixeles coloreados que, cuando combinó, forme cierta imagen. SketchUp soporta varios formatos de imagen de cuadro diferentes, cada uno de que tenga su propio detalle favorecen y deba escogerse en dependencia de la tarea que quiere tocar un instrumento musical.

JPEG (acoplan expertos fotográficos agrupe se)

¿imagen de JPEG?la lesbiana disfruta apoyo ancho a través de muchas aplicaciones, plataformas de computadora, y despachos particulares de los jueces digitales. ¿La más prominente característica de JPEG es su plan de compresión, que puede reducirse?el tamaño de le a una fracción de otros formatos. Este plan de compresión hace el formato de JPEG particularmente útil por enviar imaginan, tal como digital fotografie, usando el correo electrónico o para mirar en la red mundial.

¿Sugerencia - considere usar JPEG si su imagen contiene gran cantidad de áreas texturas o?detalle de |ne|

la compresión de JPEG trabaja tan buena porque analiza una imagen, lo dividen en bloques, y entonces deseche la información que el ojo humano hace no percibe sin demora. Sin embargo, este nivel alto de la compresión produce un inferior imagine calidad y por lo tanto, a veces resultando en modelos macizos de coloree mencionado para como los |rtifacts|. las imagenes de JPEG son mencionadas para como el |ssy| porque los datos ¿pierda en realidad durante la compresión procese ¿un no comprimido JPEG?¿el nunca le será idéntico al original?le.

La imagen previa muestra los artefactos que se deriven de la compresión de JPEG (en el derecho-la mayor parte de la porción de la imagen).

Afortunadamente, usted puede ajustar la cantidad de la compresión de JPEG para convenir sus necesidades que usan el archivo >exportación> 2D gráfico... Opciones.. > Barra del cursor de calidad de imagen.

Sugerencia - Resaving una imagen de JPEG múltiple tiempos pueden resultar en los artefactos compuestos. Trabajo
¿con imagenes de cuadro originales en un formato de no-|lossy|, tal como PNG, antes de ahorrar a JPEG para?salida n.

PNG (gráficos de red portátiles)

¿El formato de PNG era desarrollado por transbordar imagine el |ef|?la |ciently| sobre la red mundial sin la pérdida de datos. Como JPEG, PNG usa compresión, pero es una variedad de no-|lossy| que está libre de artefactos.

Sugerencia - considere usar PNG para modelos que tienen áreas grandes de sólido, uniforme, colorea (tal como no-textura SketchUp modelan).

TIFF (formato de archivo de imagen marcado)

¿El TIFF?¿el formato de le está acostumbrado a cambió?la lesbiana entre plataformas de aplicaciones y de computadora (tipo y computadoras personales). Existe un gran número de variaciones para el formato de TIFF disponible, y por lo tanto TIFF no puede ser como universalmente accesible como otros formatos tales como PNG y JPEG. ¿SketchUp soportan tan ampliamente un rango de TIFF formatea como posible, y usted debe probar compatibilidad con otras aplicaciones antes de exportar a TIFF?le. 1-¿cuadro de pedacito?¿lesbiana, o TIFF?la lesbiana con codificación de |gif|, no es compatible con SketchUp.

¿También, mientras que formatean tales como PNG y JPEG es mirar por cualquier visor de Web y pueda enviarse por lo tanto para virtualmente cualquiera otra persona con oportunidad buena de éxito, TIFF?la lesbiana puede requerir software adicional para mirarse en ciertos sistemas. TIFF se usa primariamente para impresión de alta resolución de las aplicaciones de edición de oficina.

¿Nota - SketchUp no soporta a TIFF?la lesbiana a 1 pedacito por pixel. Las imagenes comprimido usando RLE expanda se a los tamaños no comprimidos una vez importe en SketchUp.

BMP (mapa de bits)

¿El BMP?el formato de le era creado para sistemas operativos de Microsoft Windows primariamente tan el formato usado para el portapapeles de Microsoft Windows y por mirar (especialmente como empapele). BMP no usa compresión. ¿Por lo tanto, BMP puede ser útil para creando temporal?¿la lesbiana para ser además |modi|?el ed en otras aplicaciones. ¿Sin embargo, BMP tiende a crear muy grande?la lesbiana que es no adecuado para archivo, red, y envie por correo electrónico uso.

TGA (Truevision avanzó adaptador de representación gráfica en forma de trama o Targa)

TGA ?la lesbiana era desarrollada por at and t para el uso con las tarjetas de video de Truevision, que trajo alto
resolución y capacidad de color completa a computadoras tempranas. Hoy, todas las computadoras personales tienen
capacidades de gráficos que sobrepasan fácilmente los tempranos Targa sube a bordo de. No obstante, el formato de TGA
los restos en uso hoy para su combinación de compresión de no-|lossy| , estabilidad, y canal de alfa
apoyo.

Epix

Epix es el formato nativo de Piranesi que es una aplicación de pintura arquitectural diseñó para trabajar con imagenes generadas de 3D modela. Vea Piranesi Epix exporta para más información.

2formatos de archivo de vector de d

2¿vector de d?el le formatea tenga ventajas sobre el mapa de bits imaginar la exportación en que producen
¿los dibujos que es la resolución independiente y pueda importarse fácilmente y |modi|?el ed en muchos
otros programas. ¿Éstos?formatos de le son útiles para crear un conjunto de documentos de construcción de 2D,
la conspiración una perspectiva en un formato grande, o para la importación en el software de ilustración de vector para adelantar
¿con referencia a?nement .

EPS

El formato de PostScript encerrado en una cápsula es basado en PostScript, un idioma de descripción de gráficos desarrollado por Adobe como una vía estandar para los gráficos programa e imprima dispositivos para comunicarse. EPS es ampliamente usado en las industrias de diseño y edición gráficas.

PDF

Adobe® Portable Document formatea (PDF) es la norma abierta para distribución de documento electrónica a nivel mundial. PDF preserva todas las fuentes, formato, gráficos, y color del documento de fuente, a pesar de la aplicación y plataforma acostumbre a crear el documento. ¿También, PDF?la lesbiana está compacta y pueda ser dividido, miró, navegado, e imprimió exactamente como se tiene la intención de por todo el mundo con software de Acrobat® Reader® de adobe libre.

Cautela - ciertas características gráficas de SketchUp, incluyendo texturas, sombrean, alise sombreado, bases, y transparencia, no pueda exportarse a PDF y EPS.

DWG (AutoCAD que dibuja el archivo)

¿DWG era creado por AutoDesk como el?el formato de le para su programa de AutoCAD. Existe muchas versiones diferentes de DWG, incluyendo DWG r12, r2000 , y r2004.

DXF (los datos cambian el archivo)

¿DXF es unos gráficos de 2D?el le formatea sustentado por la mayor parte del todo Macintosh y aplicaciones CAD con base en PC. DXF era creado por AutoDesk como el método para cambiar datos de CAD entre su aplicación de AutoCAD y otras aplicaciones CAD.

La anatomía de un archivo Epix

¿El nativo?¿el formato de le de Piranesi es mencionado para como un Epix (pixel extendido)?le. Además de almacenando los reales rindió imagine, Epix empotre información adicional de los originales 3D modela. Esta información permite las herramientas de pintura de Piranesi para rendir inteligentemente la imagen. ¿Allí está tres “channels” de un Epix?le:

RGB: ¿El?|rst|, conocido como el canal de RGB, contenga el color de cada pixel. Estos son los mismos datos tipicamente almacene en otros formatos de imagen de cuadro. ¿(en realidad, Epix?¿la lesbiana es legible en la mayor parte de los editores de imagen como TIFF?lesbiana.)

Profundidad: El segundo, conocido como el canal de profundidad, almacena la distancia de cada pixel del punto de ojo. Esta información ayuda a Piranesi a comprender la topología superficial bajo la imagen y lo permita aplicar texturas, los objetos a escala, cierra, orientación, y muchas otras capacidades el dependiente en las superficies de 3D de su modelo.

Material: El tercero, un canal material almacena el material para cada pixel. Esto le deja pintar una parte de su versión sueltamente sin tener que preocuparse sobre pintando otro por error.

¿Por lo general, Piranesi espera el A?¿a sombrado, no-textura Epix?le. Algunos de los modos de versión en SketchUp, tal como Wireframe y la línea oculta, no bueno realmente de trabajo para Piranesi, y está incapacitado durante la exportación en favor de la salida sombrada.

Otras características de SketchUp, tales como filos y texturas, es también diferente del que Piranesi espere se, sin embargo pueda ser deseable en muchos casos. ¿Al añadir apoyo para Epix?¿la lesbiana en SketchUp, nosotros hemos probado para adherirse a las expectaciones de Piranesi siempre que posible al retener bastante?el |exibility| para acomodar las necesidades variantes de artistas diferentes y |renderers|.

SketchUp and OpenGL

3aplicaciones D, tal como SketchUp, requieren recursos de sistema abundantes. Además de teniendo un rápidamente CPU y cantidades grandes de RAM, sus gráficos ponen en tarjeta y los conductores de tarjeta gráficos deben tener 100 % OpenGL dócil.

¿Qué es a OpenGL?

OpenGL es la norma de industria, usada en numerosas aplicaciones y juegos de software, para dibujar geometría de 3D. La mayor parte del Microsoft Windows y sistemas operativos de x de OS de manzano vienen con un conductor de OpenGL con base en software. ¿Sin embargo, estos conductores dependen pesadamente en el CPU para ejecutar los cálculos de versión de OpenGL (una tarea que es no el |ef| hecho?la |ciently| por la mayor parte del CPU).

Muchos gráficos ponen en tarjeta fabricantes han construido también tarjetas que soportan la norma de OpenGL. Estas tarjetas ejecutan los cálculos de versión usando un especializado astille llamó los gráficos que procesan unidad o GPU (en lugar de depender en el CPU). ¿Estas astillas el |signi|?salmodiar mejore la ejecución de OpenGL hacia arriba de 3000 por ciento. Este realce de ejecución es conocido como la aceleración por hardware.

Habilitar aceleración por hardware

SketchUp podrá aprovecharse de la aceleración por hardware si su computadora tiene un 100 % la tarjeta de video compatible con OpenGL.

Sugerencia - si la opción de aceleración por hardware de uso no está disponible en SketchUp, verifique eso el tablero de control toma forma para su manipulador de dispositivos de tarjeta de video tenga aceleración por hardware habilitado.

Desafortunadamente, sólo ciertos conductores de 3D en el mercado de tarjeta de video de consumidor tienen 100 % OpenGL
compatible y pueda usar esta característica (sin embargo muchas tarjetas reclaman para tener 100 % OpenGL
compatible). La mayor parte del conductores de 3d son diseñados para juegos, y no es a menudo ensayado usando otro
3D programa. ¿Por lo tanto, problemas de incompatibilidad pueden ocurrir requiriendo el A?la x del video
fabricante de tarjeta. Inhabilite esta opción si usted está teniendo problemas con la versión de 3D de su
modelos o si su tarjeta de video no tiene 100 % compatible con OpenGL y no soporte hardware aceleración.

Nota - la aceleración por hardware sólo puede estar disponible en su sistema por cierto resoluciones y profundidades de color. Verifique el sistema toma forma para su tarjeta de gráficos para ver si ello soporta la aceleración por hardware (usando el Panel de Control en Microsoft Windows).

Nota - el software de @Last recomienda fuertemente que pone sus colores de exhibición para un 32 mordió coloree la profundidad (uso el tablero de control >mostrar propiedades) para asegurar que su modelo de SketchUp dará recompensa exactamente al usar aceleración por hardware.

@Último software no puede controlar la calidad del conductor de OpenGL en su sistema de computadora. Los conductores de dispositivo de tarjeta de video son propietarios y mantenga se

solamente por el fabricante de la tarjeta de video en su sistema. Por lo tanto, el software de @Last no puede la garantía que SketchUp trabajará con la aceleración por hardware en su sistema.

Problemas de compatibilidad

¿la incompatibilidad de OpenGL es un |signi|?¿chaflana la contra de sistema?el |guration| emite la dirección a problemas
con SketchUp. Dif?los cultos con herramientas de Sketchup, ejecución, y versión (tal como los gráficos misteriosos apareciendo en su pantalla) es normalmente el resultado de una tarjeta de video no enteramente justificativo OpenGL (a pesar de reclamaciones por el fabricante), un conductor de tarjeta de video, o incompatibilidad anticuado con el 32-bit colorea profundidad. una solución temporal es inhabilitar aceleración por hardware en SketchUp al localizar el problema.

¿Cautela - consulte los gráficos ponen en tarjeta la sección de compatibilidad del Readme?el le (incluyó ¿con SketchUp) para detalles adicionales con respecto a los problemas de compatibilidad para |speci|?gráficos de c tarjetas.

Síntomas comúnes de sub estandar OpenGL pone en tarjeta

Seguir es varios síntomas de tarjeta de video de OpenGL incompatible.

Marcando con rayas o los artefactos oscuros al usar las sombras de fundición nominal

Ciertos conductores de OpenGL contienen un insecto relacionado con las sombras de fundición nominal. Actualice su manipulador de dispositivos si usted ve marcando con rayas o los gráficos misteriosos oscuros apareciendo en la pantalla al usar las sombras de |facecasting|.

SketchUp estalla

Muchas tarjetas de tarjeta de video de 3D y conductores son diseñados para los juegos de video, pero no tiene 100 % compatible con OpenGL (a pesar de las reclamaciones de fabricante) y sólo contenga un subconjunto de las características necesitado para otras aplicaciones de 3D. Estas tarjetas noncompatibles y conductores pueden causar SketchUp y otras aplicaciones de 3D para estallar.

Al escoger mire, las caras inversas son escogidas

Esto es un común OpenGL moleste al que hemos encontrado un trabajo-alrededor. El trabajo-alrededor de poder habilitarse escogiendo “Correct dió marcha atrás escogiendo el conductor Bug” en la lengüeta de OpenGL de las preferencias dialogue. Esto se recomienda sobre inhabilitar aceleración por hardware de 3D.

Errar hachas, rayan todo visible y la textura extraña, y lanzado colorea (ladrillos azules) en 16 el modo mordido

Los conductores de dispositivo para la movilidad de rabia de ATI (comúnmente use en ordenadores portátiles pequeños) no tiene 100 % compatible con OpenGL. Use el software rindiendo apagando aceleración por hardware para resolver este problema..

¿Cautela - consulte los gráficos ponen en tarjeta la sección de compatibilidad del Readme?el le (incluyó ¿con SketchUp) para detalles adicionales con respecto a los problemas de compatibilidad para |speci|?gráficos de c tarjetas.

Codec lista

la animación de SketchUp exporta la característica usan los |codecs| (el compresor/DECompressor) para crear el video apropiadamente encolado en dependencia de sus necesidades. Codecs difieren en su uso propuesto, método de compresión, y manejando cines y suene. ¿Si se propone editar su video, usted puede querer escoger un |codec| que proporciona calidad más alta a expensas de?tamaño de le y compatibilidad. Viceversa, si usted se propone enviar por correo electrónico su video o juego ello de un CD, podría querer escoger un |codec| que proporciona proporciones de datos inferiores a expensas de calidad. ¿Ciertos |codecs| son |speci| también diseñado?c para cierto dispositivo, tal como una cámara de vídeo digital.

Puede también optar por crear video no comprimido no usando un |codec|. ¿Sin embargo, una animación no comprimido grande?el le podría requerir un sistema rápido y las cantidades muy grandes del espacio en disco.

Seguir es una explicación de |codecs| que es incluida con SketchUp.

Cinepak Codec por Radius

Esto es el |codec| implícito para SketchUp. ¿Aunque no tan avanzado como |codecs| modernos, los videos comprimido usando Cinepack trabaje con seguridad en ninguna plataforma, juegue lisamente de disco compacto, y proporcione el bien?compresión de tamaño de le. Cinepak es asimétrico y |lossy|.

INTEL Indeo Video R3.2

Este |codec| era diseñado para la reproducción de una grabación de video de los discos compactos. Es comparable en calidad al |codec| de Cinepak, pero Cinepack es preferible debido a apoyo más ancho.

Microsoft Video 1

Este |codec| originalmente se embarcaba con Video para Windows (Windows 3.1) y es calidad baja y raramente use hoy.

INTEL Indeo Video 4.5

¿Esto es un |codec| de |lossy| que proporciona la compatibilidad buena, apresure, y?el |exibility| con el promedio imagina calidad. Las características avanzadas incluyen una opción de compresión rápida, control de |keyframe| , transparencia, y la habilidad para adaptar al ancho de banda disponible. (el acceso a alguno de estos software requires disponible separadamente de INTEL.)

INTEL Indeo Video 5.10

¿Esto es un |codec| de |lossy| que proporciona la compatibilidad buena, apresure, y?el |exibility| con el promedio imagina calidad. Las características avanzadas incluyen una opción de compresión rápida, control de |keyframe| , transparencia, y la habilidad para adaptar al ancho de banda disponible. (el acceso a alguno de estos software requires disponible separadamente de INTEL.)

Enteramente procede no comprimió

Esta opción le permite para exportar su animación sin ninguna compresión.

Listón de respaldo de insecto

BugSplat (www.bugsplatsoftware.com) es un 3 la aplicación de software del partido que está integrado en SketchUp para Microsoft Windows 2000 y XP para ayudar a mejorar la calidad del producto. BugSplat ayuda al software de @Last a localizar errores de SketchUp irrecuperables o choques. BugSplat proporciona un mecanismo para los usuarios de Microsoft Windows para enviar información sobre todos los choques a @Last Software para localizar.

¿Cómo trabaja?

En el evento raro que SketchUp estrella usted verá un diálogo, similar a Microsoft el choque de ventana relata diálogo. Este diálogo le dará la opción para enviarnos la información con respecto al choque. Aquí está lo que reúna se si decide enviar nos la información:

- Su versión del ejecutable de SketchUp.
- Su idioma poniendo, tal como inglés.
- un "rastro de pila" del insecto permitiendo nos para ver la línea de código exacta donde SketchUp estalló.
- una lista de SketchUp codifica

dependencias. • (opcional) Su nombre y

dirección de correo electrónico.

- (opcional) una descripción de lo que estuvo haciendo antes del choque.

Nota - si sucede para mirar al sitio Web de software de BugSplat, verá una declaración de seguridad que es dirigida al asegurar clientes de BugSplat - en este caso el software de @Last -- que la información en nuestros choques (por ejemplo,cuántos nosotros tenemos, y así en) proteja se. La información anterior es toda esa que nosotros nos estamos reuniendo.

¿Cargando un de?reporte de choque de |ine|

¿Si un choque ocurre cuando no es unido para la Internet, BugSplat muestre una caja de diálogos indicando que una cierre?el le se ha creado en su disco duro local. ¿Esta caja de diálogos indicará también el nombre y ubicación de la cierre?el le (normalmente AtLastCrashMMDDYY_HHMMSS.zip en su el directorio temporal de Windows). ¿Vaya para http://www.bugsplatsoftware.com/post/post_ form.php y siguen las instrucciones en la página Web para enviar que esto?el le a BugSplat Software cuando conecta la Internet. ¿O envia por correo electrónico la cierre?el le a software de @Last directamente a support@sketchup.com.

SketchUp Ruby API y consola

SketchUp contiene una aplicación de color de rubí programando interactúe (API) para usuarios que están familiarizado con (o quiere aprender) enrojece caligrafía y quiere extender la funcionalidad de SketchUp. Esta entrecara permite que usuarios creen herramientas, artículos de menú, y otras macros, tal como automatizado
generadores componentes, para ser incluidos en los menúes dentro de SketchUp. Además del API, SketchUp incluye también una consola de color de rubí que es un entorno donde puede experimentar con ordenes o métodos de color de rubí.

Para información adicional sobre el lenguaje de programación de color de rubí, visite www.rubycentral.com. El clic en la ayuda > enrojezca la ayuda para información adicional en SketchUp enrojezca API.

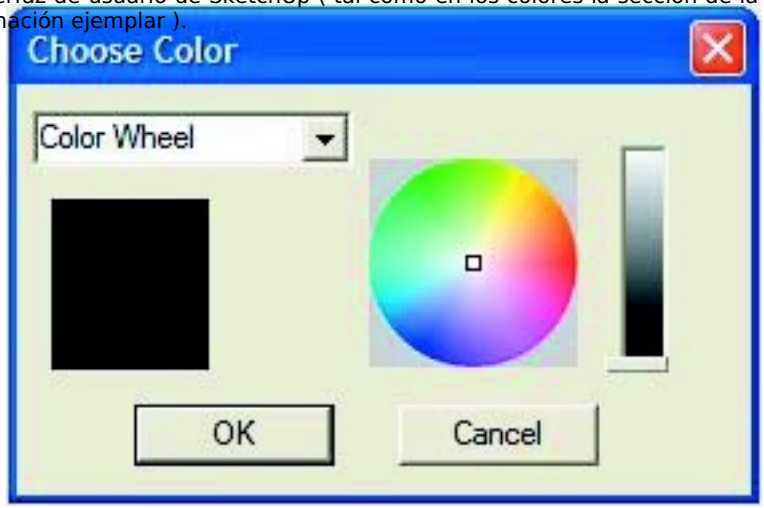
@Último software proporciona asistencia técnica ilimitada para SketchUp por la via de correo electrónico. El apoyo es limitado al idioma inglés. Corrientemente, nosotros no ofrecemos asistencia técnica para los programadores de aplicación de color de rubí interactúe (API) o para ningunas caligrafías de color de rubí creadas por las terceras partes. Nosotros alentamos informando enrojezca API inquieren a nuestro SketchUp enrojezca foro de API. Rubí general información puede existirse en http://www.ruby-lang.org/en/.

@Último software reserva el derecho para cambiar esta política a cualquier hora.

Coloree sacalanzaderas

La caja de diálogos de color de Choose contiene una variedad de controles de color diferentes que combina para darle una herramienta increíblemente versátil para experimentar con el color en su SketchUp modela.

Puede activar el Choose colorea la caja de diálogos haciendo clic en cualquiera muestra de color en la interfaz de usuario de SketchUp (tal como en los colores la sección de la caja de diálogos de información ejemplar).



Menú sacalanzadera de color

SketchUp le permite para escoger entre sacalanzaderas cuadricoloras: Rueda de color, HLS, HSB, y RGB. El clic en la sacalanzadera de color que quiere usar en la gota-abajo menú dentro del Choose coloree caja de diálogos.

El color activo bien

El color activo bien, que es abajo el menú sacalanzadera de color, contenga la corriente colorea selección.

Los contenidos del color activo bien se mantienen como usted se cambia entre las sacalanzaderas, permitiendo le para usar sacalanzaderas diferentes para crear sus colores.

Coloree sacalanzaderas

SketchUp contiene sacalanzaderas cuadricoloras, acostumbró a escoger materiales que no tienen la textura (color justo).

Nota - asegure que el sombrado o sombró con texturas muestre el estilo es escogido para ver el color que se ha aplicado a los entes.

Rueda de color

La rueda de color arregla el color de color radialmente alrededor de la rueda, con la saturación más alta al filo exterior de la rueda. Para cambiar la brillantez del color, haga resbalar el cursor de valor hacia la derecha de la rueda levante se o abajo.

Para usar la rueda de color, escoja el color que desea haciendo clic sobre su ratón sobre ese color en la rueda. Usted puede hacer clic sobre y arrastrar también el cursor alrededor de la rueda de color para examinar rápidamente por muchos color diferente que aparezca con dinamismo en el color activo bien

HSB (color, saturación y brillantez) y HLS (color, luz, y saturación)

Los HSB y HLS colorean sacalanzaderas permiten le para picar colores del HSB (saturación de color y brillantez) colorean rango. HSB le a menudo da un modelo de color más intuitivo para escoger los colores de |desaturated|.

Ajuste los cursores para color, saturación y brillantez hasta que ve el color que desea en el color activo bien

A veces es fácil de mezclar los colores de |desaturated| que usan los HSB o HLS coloree sacalanzadera en conjunción con una de las otras sacalanzaderas de color. ¿El interruptor a otra sacalanzadera de color para hacer su rufián colorear selección, entonces el interruptor de vuelta a los HSB o HLS colorea sacalanzadera para?el |ne| sintoniza su color.

RGB (color rojo, verde y azul)

La sacalanzadera de color de RGB permite le para escoger colores del RGB (color rojo, verde y azul) el color
rango. los colores de RGB se usan tradicionalmente al modelar color en una pantalla de computadora y
represente la aproximación cercana del rango real de coloree reconocible por el humano
ojo. RGB tiene una gama de color ancha y son uno de los espacios más efectivos de color a uso en casa
SketchUp.

Arrastre los cursores salió y enderece se para cada uno de los colores componentes (color rojo, verde y azul) para crear el color que quiere usar.

¿Usted puede teclear en valores numéricos exactos para el verde, rojo o azul en el valor boxean hacia la derecha de los cursores si quiere casar precisamente un color que tiene el |speci|?el ed en otra parte.

Glosario

A

Valor de rotación angular - el valor en el VCB que es mostrado al medir un ángulo con la herramienta de transportador

¿Autofold-el proceso de sesgar, distorsionar, o plegar la geometría escogiendo un |speci|?el punto de c en un filo o mire y moviendo los puntos. Véase también pegajoso.

Axonométrico - significar “measurable de las hachas.” ¿Una proyección axonométrica es una vista de un modelo en que las líneas aparecen paralelas en ambos 3 dimensional y 2 espacio, y líneas dimensionales tienen una longitud que es cierta escala, (por ejemplo 1? ¿en SketchUp = 1? en los real mundiales).

C

CAD - vea la computadora asistió diseño

Cámara de fotografiar - una ejecución de software del punto de vista del usuario. Véase también punto de vistaÁngulo de cámara de fotografiar - vea punto de vista

Herramienta de cámara de fotografiar - una herramienta de ayuda al software acostumbró a alterar el punto de vista del usuario de un modelo de SketchUp. Longitud de cuerda - la distancia entre el punto de partida y el punto de conclusión de una entidad de arco.

Entidad componente - una entidad que contiene otros entes. ¿Los componentes son los modelos que se ahorran como SketchUp?¿la lesbiana para el uso repetido en otro SketchUp? lesbiana.

¿Visor componente - el visor componente está acostumbrado a los entes de |ponent| de caso del componente de?|nitions|, incluyendo esos componentes que crea y una variedad de componentes pre-fabricados que puede usar en sus modelos.

¿El componente de?¿|nition| - el anteproyecto que de?las nes la apariencia y comportamiento de todos los casos componentes. ¿El componente de?los |nitions| son creados y guardados en el visor componente o como parte de una biblioteca componente o cuando crea un componente.

¿Caso componente - un caso de un componente de?¿|nition|, un caso sencillo de un de? componente de silla de |ce|. ¿Usted puede tener casos componentes múltiples del mismo componente de?nition.

¿Biblioteca componente - una serie de componente relacionado de?|nitions|, tal como una biblioteca componente de puertas o ventanas.

Diseño asistido por ordenador - el software usado para diseño de precisión. el CAD es tradicionalmente rígido y use se para crear los documentos de construcción de que crearía el artículo real que usted está diseñando.

Herramientas -- herramientas de construcción acostumbraron a crear geometría de construcción y preparar documentación física.

Contexto - un reino aislado que separa geometría dentro de algo fuera. Cuando empieza un modelo de SketchUp usted está trabajando dentro del contexto ejemplar. Cuando hace un grupo o componente está creando esencialmente otros contextos en menos del contexto ejemplar. Cuando edita grupos o componentes está en el grupo o contexto componente. Ciertas ordenes operaciones O, tales como los unhides mandan todo, pesando usando la herramienta de medida, y poniendo los planos de sección activos, es limitado a un contexto particular. Adicionalmente, cuando crea y escoge otros entes, está esencialmente en el contexto de la entidad.

Menú contexto - un menú de artículos u ordenes de menú disponible en un contexto particular, tal como cuando una línea o componente son escogidas.

Comportamiento cortante - la habilidad de entes componentes para cortar agujeros en caras. El comportamiento cortante del componente es establecido cuando el componente se crea inicialmente.

¿Cortar plano - un plano de?New York la ubicación exacta donde el componente acortará una

cara. Coplanar - refiera a los entes que existiendo en el mismo plano.

Conjunto nominal curvo - una serie de caras unió para componer una superficie curva, tal como un tubo o arco.

D

Pila de diálogo -- cajas de diálogos arreglaron tal que forman una

pila. Distorsione - la torsión fuera de forma natural.

Área de dibujo - el área dentro de la ventana de dibujo donde crea su modelo. Véase también dibujar ventana.

Tenga como valor predefinido material - un material asignó a todas las caras recientemente creadas. El material implícito es diferente para el frente y parte posterior de caras.

Herramienta de dibujo - una herramienta de ayuda al software acostumbró a crear entes y geometría desde el principio.

Ventana de dibujo - la ventana de aplicación entera para SketchUp. La ventana de dibujo contiene menúes, barras de herramientas, la barra de estatus, y el área de dibujoVéase también dibujar área

E

Modelado con base en filo - una forma de modelar en que una superficie se crea de forma automática para 3 filos coplanares transversales.

Afile entidad - los filos deslindan caras dentro de geometría. El filo de término y línea es usado de modo intercambiable

Entidad - los bloques de edificio gráficos más pequeños en SketchUp. Los entes están acostumbrado a crear la geometría que, a su vez, están acostumbrado a crear modelos.

Sobresalga - la acción de echar fuera o crecer una forma.

Expulsión - un de que se haya extruido. Vea sobresalga.

F

Terreno funcional -- terreno que no tienen ninguna porción solo que doblan parte posterior sobre se creando proyecciones, |underhangs| o cuevas

Enfrente entidad - una entidad de cepilladora deslindada por 3 o filos coplanares más transversales o líneas.

Enfrente sombras - las sombras proyectaron en caras horizontales por caras verticales basadas en el ángulo del sol en el cielo.

G

Geometría - la combinación de 3 o más entes. La geometría en SketchUp se normalmente refiere a una porción indistinguible de un componente o modele.

¿Plano geométrico -- A?a o nivele la superficie representando la tierra. En SketchUp, el plano geométrico es representado por la ubicación exacta de las hachas rojas y verdes.

Agrupe entidad - una entidad que contiene otros entes. Los grupos son comúnmente acostumbraron a combinar varios entes en una entidad sencilla para los propósitos de realizar una operación rápida, tales como una copia y pasta.

¿Engomar comportamiento - la habilidad de entes componentes para alinearse a caras en un |speci|?orientación de c. El componente engomando el comportamiento es establecido cuando el componente se crea inicialmente.

Ponga a tierra sombras - las sombras proyectadas en el plano geométrico por caras verticales basadas en el ángulo del sol en el cielo.

H

Sanar - el concepto de juntura dos mira borrando, o “healing” una línea que cruza una cara. Crear una cara de dos.

YO

¿Inferencia - el |identi|?el catión de relaciones entre los entes en el área de dibujo. ¿Estas relaciones son el |identi|?el ed y señaló al usuario por la máquina de inferencias y pueda ser usado como referencias para dibujar en espacio de 3D.

Máquina de inferencias -- funcionalidad incorporadas en SketchUp para localizar o inferir señalan con el dedo de otros puntos en su modelo, tal como el centro de un círculo, el punto céntrico de una línea, una línea que es perpendicular completamente plano, un punto en una cara, un punto en un filo, y así en. ¿El |noti| de máquina de inferencias?las ees usted de estos puntos usando ambos colorean los indicadores y en pantalla envian mensajes indicando la ubicación del cursor como dibuja una entidad. ¿Por ejemplo, SketchUp muestra la cuerda?¿De punto? cuando la línea que está dibujando está en el plano con otro punto.

Punto de inserción -- el punto donde el cursor agarrarán e insertarán el componente en a un modelo del visor componente.

Caso - vea caso componente.

Intersección - el concepto de caras y filos fuertes para crear caras y filos independientes adicionales cruzando la cara o filo con una línea.

L

Capa - los colocadores están acostumbrado a controlar la visibilidad de geometría dentro de modelos grandes. una capa de SketchUp es un atributo con un nombre, tal como “Layer0, ” “Layer9, ” o “Chairs.” Los elementos pueden asignarse colocadores diferentes.

Acode gerente - una caja de diálogos acostumbró a aplicarse y maneje los colocadores en su modelo

M

¿Gerente - una caja de diálogos acostumbró a almacenar y manipular un |speci|?el aspecto de c de la funcionalidad de SketchUp tales como páginas, componentes, o materiales.

Material - pinturas de software simulado que tienen ambos atributos de color y textura. Por ejemplo,
un material de ladrillo puede contener el color de rojo y un similar a realidad áspero de apariencia o textura
ladrillo.

Caja de diálogos modal - una caja de diálogos que prohibe temporalmente la interacción del usuario con la aplicación. Cajas de diálogos modales normalmente requieren el usuario para ejecutar cierta acción antes de retornar para uso de aplicación normal.

¿Modelo - los contenidos de un SketchUp?le. Véase también componente.

Modi?herramienta de catión - una herramienta de ayuda al software acostumbró

a modificar entes en vigor o geometría.

Caja de diálogos moda - una caja de diálogos que no prohibe la interacción del usuario con la aplicación. Véase también caja de diálogos modal

Punto de movimiento - el punto donde hace clic en la entidad con la herramienta de movimiento

O

Perspectiva de un punto - en perspectiva central o un apunte la perspectiva existe sólo un punto de vista (|vp|), que es establecido directamente delante del espectador: es el punto de vista para la dirección de vista. ¿Esto no se determina por nuestra vista, pero el?a caras y paredes de túnel de todos los objetos dentro de la vista. Todas las líneas dibujadas en las hachas azules son exactamente perpendiculares completamente plano y todas las líneas dibujadas en las hachas rojas y verdes son exactamente perpendiculares a las hachas azules al mirando un 2 ó 3 dimensional dibujo miró en una perspectiva de punto.

Origen -- el punto donde las hachas de dibujo empiezan u originan.

Forma orgánica -- geometría o modelan que tenga una apariencia hecha manual o a la medida.

P

¿Página - similar a un resbalón en software de presentación, una página consiste de su modelo y una serie del |speci| de página?¿colocaciones de c, tal como un |speci|?punto de vista de c, sombree, muestre colocación, y sección cortan. Las páginas pueden ser combinadas para formar presentaciones de TourGuide en SketchUp.

Paraline - vea axonométrico.

¿Perspectiva - un falseamiento de la cámara de fotografiar doble en ángulo tal que representa el modelo como sin embargo estuvo estando de pie a A?x coloque y pareciendo a ello sin mover (ciertos artículos aparecen más cercanos mientras que otros artículos parecen ser muy lejos; los entes no son para pesar).

¿Plano - A?a o nivele superficie.

Punto de vista - la vista del usuario del modelo.

Malla de polígono - un superficial comprendido de polígonos, cada derivó de irregularmente

espació señalan con el dedo. POV-vea punto de vista

Punto de vista - la vista del usuario del modelo.

Los herramientas -- herramientas principales que tienden a ser usados frecuentemente en SketchUp.

Tirar - el proceso de moldear de nuevo su modelo contrayendo una porción de su parte posterior ejemplar hacia su punto de partida a lo largo de un eje sencillo.

Ejercer presión - el proceso de moldear de nuevo un su modelo expandiendo una porción lejos de su punto de partida y a lo largo de un eje sencillo.

Q

R

Consola de color de rubí - enrojezca la consola que es un entorno donde puede experimentar con ordenes o métodos de color de rubí.

Enrojezca caligrafía -- un programa pequeño, escrito en el lenguaje de programación de color de rubí, que añade funcionalidad a SketchUp.

Consola de color de rubí - enrojezca la consola que es un entorno donde puede experimentar con ordenes o métodos de color de rubí.

Enrojezca lenguaje de programación - un objeto orientó idioma de caligrafía.

S

Cajón de arena - las superficies creadas con el cajón de arena desde el principio y cajón de arena de contornos son mencionadas para como los cajones de arena porque como la arena en un cajón de arena, estas superficies pueden esculpirse usando un conjunto especial de herramientas llamado las herramientas de cajón de arena. Otros términos para el cajón de arena son el terreno o trianguló red irregular.

Cuenta - una rebanada delgada teniendo en cuenta plegable.

Efecto de corte de sección - el resultado de división por su modelo para ver interior y opcionalmente modifique su interior de trabajo.

Plano de sección - entes especiales que están acostumbrado a controlar la selección, colocación, orientación, dirección, de la rebanada de sección.

Rebanada de sección - los filos creados por la intersección de geometría a un en

el plano. Sesgo - para poner en ángulo.

Hendidura - el concepto de crear dos caras de uno dividiendo la cara con una línea.

Pegajosidad -- entes son antes mencionado para ser “sticky” en ese cuando unió a otra entidad, moviendo una entidad puede mover o alterar el otro, atado, la entidad. Véase también Autofold.

Superficie - una serie de unido miran.

T

Perspectiva de tres puntos - en la perspectiva de tres puntos existe tres puntos de vista (|vp|), permitiendo le para construir una forma en cualquiera orientación. La perspectiva de tres puntos es normalmente acostumbraron a representar tres dimensiones en unos medios tridimensionales tal como SketchUp.

TIN - vea trianguló red irregular.

Red triangulada irregular - un superficial comprendido de triángulos, cada derivó de irregularmente espació señalan con el dedo. Esta superficie es también mencionada para como un cajón de arena y malla

Triangulación - la orientación de triángulos en un TIN (horizontal o vertical). Véase también red triangulada irregular.

Perspectiva angular - en perspectiva angular existe dos puntos de vista (|vp|), que es localizado hacia la izquierda y el derecho del espectador.La perspectiva angular es normalmente acostumbrar a representar
tres dimensiones en unos medios bidimensionales. Todas las líneas dibujadas en las hachas azules son exactamente
perpendicular completamente plano al mirando un 3 dimensional dibujo miró en 2 punto perspectiva.

V

Valore la caja de mando (VCB) - el VCB muestra información dimensional mientras que dibuja. Puede entrar también valores en el VCB para manipular la entidad escogida.

W

Herramientas de Walkthrough - las herramientas acostumbraron a mirar su modelo como por caminar alrededor de y en su modelo

X

radiografie modo - una exhibición poniendo por medio del cual todo caras tienen una transparencia global aplicada. el modo radiográfico es útil para viendo, y a veces editando, el interior trabaja de su modelo

Índice

Símbolos
2la d DWG y DXF exporte 366
  Exportando 366
  Opciones 366
2la exportación gráfica de la d 364
  Exportando 364
  Opciones 364
2la importación gráfica de la d 353
  Importando 353
  Importar como texturas 353
2la d PDF y EPS exporte 369
  Detalles 371
  Exportando 369
  Opciones 369
2¿vector de d?el le formatea 390
  DWG 390
  DXF 390
  EPS 390
  PDF 390
  ¿La anatomía de un Epix?le 390
3la d 3DS exporte 356
  Exportando 356
  Asuntos y limitaciones 358
  Opciones 356
3la d 3DS importe 349
  Importando 349
  Opciones 349
3la d DEM importe 351
  Importando 351
  Opciones 352
3la d DWG y DXF exporte 354
  Detalles 354
  Exportando 354
  Opciones 354
3la d DWG y DXF importe 347
  Importando 347
  Opciones 348
  ¿Reductor?tamaño de le 348
  Los elementos de CAD sostenidos 347
3la d FBX exporte 362
  Exportando 362
  Opciones 362
3la d OBJ exporte 374
  Exportando 374
  Asuntos y limitaciones 375
  Opciones 374
3entes de |polyline| de d 313
  Artículos de menú contexto 313
  Dibujando 103
  Información de entidad 314
3la d VRML exporte 360
  Exportando 360
  Opciones 360
3la d XSI exporte 363
  Exportando 363

A
Añadir detalle a sus modelos 32
  El componente poda con hacha 34
  Las bibliotecas componentes 34
  Cortando y engomando comportamiento 34
  Grupos y componentes 32
  Agrupe se y el contexto componente 33
  Colocadores, grupos, y componentes 35
  Materiales 36
  Sombras 38
Añada herramienta de detalle 199
  Creando las áreas lisas 201
  Detallando un TIN 199
Añada herramienta de detalle
  Especificando un valor de compensación 201
Animación
  Codecs 394
La animación exporta 378
  Exportando 379

Opciones 380
Escoger tipo de animación 378
Preferencias de aplicación
La introducción para
Preferencias de aplicación la caja de diálogos
Dibujo 260
Extensiones 262
Archivos
General 263
Importar y exportar preferencias 270
Atajos de teclado 267
OpenGL 265
Plantilla 269
Interfaz de usuario de aplicación
Dibujar área 49
La introducción para 180
Menúes 49
Barra de estatus
Barra titular
Barras de herramientas 179
La ventana redimensiona mango
Entes de arco
Artículos de menú contexto
Dibujo 98
Edición 272,278
Editar un arco extruido 273
Editando un extruido circule precisos 108
Información de entidad
Herramienta de arco
Dibujar un arco 98
Especificar valores de arco precisos
Autofold 25
La introducción para
Herramienta de hachas
Mover el dibujo poda con hacha 163
Herramienta de hachas

B
BugSplat 395
¿Cómo trabaja? 395
¿Cargando un de?reporte de choque de |ine| 395

260 C
260 Cámara de fotografiar
Manipulación 28
Herramientas 29
261 Menú cámara de fotografiar 60
Herramientas de cámara de fotografiar
La introducción para 173
Herramienta de órbita 176
Herramienta de cazuela 177
Previo 174
48 Vistas estandares 175
Vistas estandares 175
48 Extensiones de zoom la herramienta

Extensiones de zoom la herramienta 180
49 Herramienta de zoom 178
48 Herramienta de ventana de zoom 179
49 Herramienta de ventana de zoom

50 Entes de círculo 277
272 Dibujo 107
273,279 Entidad de círculo
La introducción para 277
Herramienta de círculo 107
Dibujar un círculo 107
278 Especificar valores de círculo

275,281 Codec
98 La introducción para 394
Codec lista 394
100 Coloree sacalanzaderas 397
Hachas componentes 34
25 Visor componente 230
Ordenes de contexto de visor componentes 231
Menú detalles 232
163 Encontrar un componente 230
Insertar un componente 231
Entes componentes 283
Aplicar materiales para 292

Contexto 33
Artículos de menú contexto
Cree la caja de diálogos componente 285
Crear 283
Cortar y engomar comportamiento
¿De?|nition| y caso 289
Edición 291
Editar entes dentro 291
Información de entidad
Detonar 292
Hallazgo 230
Insertar 231,290
La introducción para
Colocadores
Mover la inserción señala con el dedo
Nombramiento
Pintura 92
Escamadura
Bibliotecas componentes
Contorno componente
21
Menú detalles 259
Filtrado 257
Identificar entradas 257
Mover artículos dentro
Nombrar grupos y componentes 258
Cruce componente y agrupe se
jerarquías 256
Conceptos
El arte de diseñar en SketchUp
El dibujo rápidamente
Conceptos 14
Entes de línea de construcción
165
Artículos de menú contexto
166
Información de entidad
Ocultando y borrando
307
Entes de punto de construcción
Artículos de menú contexto
Información de entidad
colocaciones 241
Ocultando y borrando
opciones 249
Herramientas de construcción 155
294 Herramienta de hachas 163
Herramienta de dimensiones 165
La introducción para 155
34 Herramienta de transportador 160
Herramienta de plano de sección 170
Herramienta de cinta métrica 156
Herramientas de texto 167
296 Menú contexto 72
El contexto haciendo clic 72
La introducción para 72
Entes curvos 303
32 Artículos de menú contexto 304
35 Dibujo 102
293 Edición 303
258 Información de entidad 305

127 D
34 El arte de diseñar en SketchUp
256 Dividir y curar geometría

Seguir la máquina de inferencias 19
La introducción a los entes 18
El sistema de coordenada de SketchUp 19
257 Cajas de diálogos 73
Manipular en una pila 74
Minimizar 75
Redimensionar 75
Mordiscar sin hacer presa a otra interfaz de usuario
15 componentes 73
21 Herramienta de dimensiones 165
Poner las dimensiones de diámetro 166
299 Poner dimensiones lineales

299 Poner las dimensiones de radio

299 Entes de dimensión 307
299 Texto de dimensión cambiante

301 Artículos de menú contexto 307
301 Información de entidad 308
302 Muestre caja de diálogos de

301 Cara adicional rindiendo

Flecha de detalles 250
Colores de filo 248
Versión de filo 245
Versión nominal 242
Herramienta de cortina 197
Tapizar filos en un TIN 197
Dibujar área 49
La introducción para 49
Hachas de dibujo 76
Alinear el punto de vista para el vista actual 78
Encubrimiento 78
Traslado 76
Moviendo y el giratorio relativo a la corriente posición 78
El dibujo rápidamente 26
Herramientas 26
El dibujo rápidamente 25
Autofold 25
Dividir y curar geometría 21
Las intersecciones (operaciones booleanas) 25
Manipular caras unidas 24
Ejerciendo presión y tirando 23
Herramientas de dibujo 93
Herramienta de arco 98
Herramienta de círculo 107
Herramienta a pulso 102
Herramienta de línea 94
Herramienta de polígono 109
Herramienta de rectángulo 104
Menú sorteo 61

E

Filo
Colores 248
Versión 245
Menú edición 55
Habilitar las herramientas de cajón de arena 188
Las herramientas de cajón de arena y las formas orgánicas 188
Entes 271
entes de |polyline| de 3D 313
Entes de arco 272
Entes de círculo 277
Entes componentes 283
Entes de línea de construcción 299
Entes de punto de construcción 301
Entes curvos 303
Entes de dimensión 307
Entes nominales 309
Entes de grupo 315
Entes de imagen 322
La introducción para 18
Entes de línea 326
Entes de polígono 329
Entes de plano de sección 333
Entes superficiales 335
Entes de texto 339
Caja de diálogos de información de entidad 220
Flecha de detalles 220
Epix exporta 372
Exportar 372
Opciones 372
Herramienta de borrador 88
Borrar entes 88
Filos de encubrimiento 88
La introducción para 88
Ablande filos 88
Herramienta de borrador 88
Exportar
2D DWG y DXF exportan 366
2la exportación gráfica de la d 364
2D PDF y EPS exportan 369
3D 3DS exporta 356
3D DWG y DXF exportan 354
3D FBX exporta 362
3D OBJ exporta 374
3D VRML exporta 360
3D XSI exporta 363

Animaciones 378,382
Epix exporta 372
Páginas y TourGuide 382
Exportación de rebanada de sección 374
F
Entes nominales 309
Opciones adicionales 249
Artículos de menú contexto 309
Información de entidad 311
Versión 242
Menú archivo 51
Herramienta cortante petulante 202
Modificar triangulaciones de TIN 203
Sigue me herramienta 136
De forma automática extruir una cara a lo largo de un sencillo
camino superficial 138
Creando un torneado tome forma 322
Manualmente extruir una cara a lo largo de un camino 136
Herramienta a pulso 102
Dibujando un |polyline| de 3D 103
Curvas de dibujo 102
G
Geometría
Autofold 25
Dividiéndose y sanando 21
Intersecciones 25
Manipular caras unidas 24
Traslado 112
Ejerciendo presión y tirando 23
Giratorio 119
Escamadura
Estiraje 113
Entes de grupo 315
Aplicar materiales para 317
Contexto 33
Artículos de menú contexto 318
Crear 315
Edición 317
Información de entidad 319
Detonar 316
La introducción para 32
Colocadores 35
Nombramiento 258
Pintura 92
H
Ayuda
Sugerencias de herramienta 71
Menú ayuda 66
YO
Entes de imagen 322
Artículos de menú contexto 323
Información de entidad 324
El tamaño de archivo contra calidad 322
Formatos 322
Insertar 322
Proporciones 322
Importar
2la importación gráfica de la d 353
3D 3DS importa 349
3D DEM importa 351
3D DWG y DXF importan 347
Inferencia 79
Componente 82
Señales 79
Alentar 81
Tipos 79
Máquina de inferencias
Ir detrás 19
Entrada y salida 346
2D DWG y DXF exportan 366
la exportación gráfica de 2D 364
la importación gráfica de 2D 353
2D PDF y EPS exportan 369
3D 3DS exporta 356

3la d 3DS importe 349
3la d DEM importe 351
3la d DWG y DXF exporte 354
3la d DWG y DXF importe 347
3la d FBX exporte 362
3la d OBJ exporte 374
3la d VRML exporte 360
3la d XSI exporte 363
La animación exporta 378
Epix exporta 372
Páginas y TourGuide 382
Imprimiendo 383
La sección rebana exportación 374
Interque se con la herramienta ejemplar 145
Creando la geometría compleja 145
Interque se con modelo, se agrupan, y
componentes 146

J

K

L
Colocadores
La introducción a 30
Mover geometría entre 234
Acode gerente 234
Menú detalles 235 234
Acode las opciones de gerente 235
Mover geometría entre colocadores
Aprender SketchUp
La ayuda sensitiva del contexto 9
Menúes 9
En línea guía del usuario 9
Rápido referencie tarjeta 9
SketchUp entrenando 10
La barra de estatus 10
Foro de usuario 10
Seminarios de video 8
Raye entes 326
Artículos de menú contexto 326
Dibujando 94
Editando 326
Información de entidad 328
Raye herramienta 94
Creando una cara 95
Dividir una línea en segmentos iguales 97
Dibujando una línea 94
Dibujar líneas por inferencia 97
Especificar precisión se alinea valores 96
Hendiendo una cara 96
Hendiendo una línea 95
Mire alrededor de herramienta 186
Mirar alrededor de 186

M
Materiales
Añadir a una biblioteca 223
Borrando 222
Editando 226
La introducción a 36
La biblioteca de actualización copia 223
El visor material 221
Añadir materiales para una biblioteca 223
Aplicar materiales y color 221
Calcular material allana área 223
Borrando materiales 222
Menú detalles 224
Opciones de visor de materiales 222
¿Escogiendo todos los entes con un |speci|?c material 223
La biblioteca de actualización copia 223
El editor material 226
¿Crie en una imagen?el le como una textura material 229
Editando materiales 226
Las opciones de editor materiales 227

Menúes 51
Cámara de fotografiar 253
Exhibición 205
Sorteo 61
Edición
Archivo 145
Ayuda 66
La introducción para
Herramientas 147
Ventana 65
Modelo
Pesando entero
Terreno modelador y las formas orgánicas
Crear un TIN 46
Terreno funcional 47
Modificar un TIN 47
Triangulación 46
Caja de diálogos de información ejemplar
Colores 205
Componentes 207
Dimensiones 208
Archivo 210
Ubicación 211
Planos de sección 213
Estadísticas
Texto 215
TourGuide 217
Colocaciones y gerentes ejemplares
Preferencias de aplicación
Preferencias de aplicación la caja de diálogos
Visor componente 230
Contorno componente
Muestre caja de diálogos de colocaciones
Caja de diálogos de información de entidad
Gerente de capa 234
Visor material 221
Editor material 226
Caja de diálogos de información ejemplar
Gerente de página
Sombree caja de diálogos de colocaciones 251
Ablande caja de diálogos de filos
Caja de diálogos de información de modo
Modi?herramientas de catión 111
Sigue me herramienta 136
Interque se con herramienta ejemplar
Herramienta de movimiento 112
Herramienta de compensación 142
Herramienta de textura de posición
Ejerza presión/tire herramienta 131
Haga girar herramienta 119
Herramienta a escala 126
Herramienta de movimiento 112
Crear copias múltiples (ordenes lineales) 115
Entrar exige valores de movimiento 117
Copias de elaboración 115
Moviéndose y tendiéndose con |autofold| 114
Mover geometría 112
Escoja y mueva se 113
Alagar geometría 113
Ordenes de contexto de entidad múltiples 342

N

O
Herramienta de compensación 142
Contrarrestar una cara 142,143
OpenGL 392
Lo que es 392
Opciones 363
Herramienta de órbita 176
Órbita la vista 176
¿Usar los realces de ratón y |modi|?llaves de e
al órbita 176

P
Páginas y TourGuide 382
Ahorrar como la animación 382
TourGuide 382

Gerente de página 237
Flecha de detalles 239
Folie las opciones de gerente 238
Folie las lengüetas de gerente 239
La página provee de indicadores los artículos de menú de contexto 240
Herramienta de cubo de pintura 89
Aplicar materiales 89
La pintura nominal gobierna 89
Modi?llaves de e 90
Pintando grupos y componentes 92
Herramienta de cazuela 177
La toma panorámica la vista 177
La toma panorámica mientras que en la herramienta de órbita 177
Entes de polígono 329
Artículos de menú contexto 330
Edición 329
Editar un polígono extruido 330
Información de entidad 332
Herramienta de polígono 109
Dibujar un polígono 109
Radio y segmento exactos que entra valores 109
Herramienta de cámara de fotografiar de posición
Colocar la cámara de fotografiar 182
Herramienta de textura de posición 147
Alfiler fijo y libremente sujete contexto de modo ordenes 151
Manipular una imagen como el material usando libre modo de alfiler 150
¿Manipular un material usando?el alfiler x modo 148
Manipular un material usando alfiler libre modo 149
El material colocando alfileres 147
Proyectar un material 154
Depósito un material 147
Depósito un material en oculto geometría 153
El material de envoltura alrededor de un cilindro 153
El material de envoltura alrededor de esquinas 151
Preferencias 260
Presentar sus modelos 41
La sección corta efectos 41
Planos de sección 43
Rebanadas de sección 44
TourGuide hace un viaje 44
Previo 174
Herramientas principales
Herramienta de borrador 88
Herramientas principales 83
Herramienta de borrador 88
Herramienta de cubo de pintura 89
Herramienta selecta 84
Impresión 383
Imprima vista previa e imprimen cajas de diálogos 384
Caja de diálogos de disposición 383
Herramienta de transportador 160
Entrar exige valores de ángulo 162
Cerrar el transportador 162
Medir un ángulo y poniendo angular líneas de construcción 160
Ejerza presión/tire herramienta 131
Cree un nuevo empujón / tirón empezando enfrente 133
Crear un volumen 131
Crear vacíos 134
Entrar valores de empujón / tirón precisos 132
Moviendo las caras perpendicular 135
Repitiendo una operación de empujón / tirón 132
Q
R
¿Cuadro?formatos de le 388
BMP 389
Epix 389
JPEG 388
PNG 389
TGA 389

RIÑA 389
Herramienta de rectángulo 167
Dibujar un rectángulo 104
Dibujar un cuadrado 104
Dibujar rectángulos por inferencias 105
Entrar dimensiones precisas 105
Haga girar herramienta
Copiar objetos usando gire 121
Crear copias múltiples (conjuntos radiales) 121
Entrar exige valores de ángulo 125
Plegarse a lo largo de un eje de rotación 123
Hacer girar geometría 119
Rubí
La introducción para 396
S
El cajón de arena de contornear herramienta 188
Crear cajón de arena de curvas de nivel 189
El cajón de arena desde el principio herramienta 190
Crear un nuevo TIN 190
¿A de dibujo?a TIN por inferencia 191
Especificar precisión se alinea valores 191
Herramientas de cajón de arena 187
Añada herramienta de detalle 199
Herramienta de cortina 197
Habilitar 188
Herramienta cortante petulante 202
El cajón de arena de contornear herramienta 188,189
El cajón de arena desde el principio herramienta 190
Herramienta de Smoove 192
Herramienta de sello 195
Herramienta a escala 126
Dirección de escamadura predominante con el eje herramienta 129
Entrar exige valores de escala 129
Opciones 128
La escamadura sobre el centro de geometría 128
Pesar un 2D trabaje en la superficie o imagine objeto 127
Componentes de escamadura 127
Herramientas de texto 104
Crear y poner texto de líder 167
Editar texto 169
Poner texto de pantalla 168
Colocaciones de texto 169
ESTAÑO 119
Crear 46
Crear de curvas de nivel 189
Crear desde el principio 190
Detallar 199
La introducción para 45
Modificarme 47
Modificar triangulaciones 203
Barras de herramientas 69
Cámara de fotografiar 70
Construcción 70
Muestre modos 70
Dibujo 69
La introducción para 49
Botones de barra de herramientas grandes 71
Modi?catión 69
Principal 69
Planos de sección 71
Sombras 71
Norma 69
Vistas 70
Walkthrough 70
Herramientas
Cámara de fotografiar 29
Dibujo 26,93
Modi?catión 26
Principal 26,83
Menú herramientas 62
TourGuide
La introducción para 44
U
Unidades
Caja de diálogos de información ejemplar 218

Pesar geometría 126
La conmutación entre uniforme y no uniforme escamadura
Sección
La introducción para
Planos 43
Rebanadas
Planos de sección
Barra de herramientas compensación
Entes de plano de sección valores de radio 194
Artículos de menú contexto 253
Información de entidad
Herramienta de plano de sección
Alinee vista 172
Crear agrupó rebanadas de sección
Crear sección corta efectos 170
Secciones exportadoras
Manipular los planos de sección
Usar secciones con páginas
Exportación de rebanada de sección
Exportar 376
Opciones 376
Herramienta selecta
Añadir y quitar entes de el conjunto de selección 335
Conjunto de selección dilatable 336
Escoger una entidad sencilla superficie 337
Escoger entes múltiples 84
Escogiendo o desmarcando toda la geometría 87
Sombras
La introducción para
Barra de herramientas
Sombree caja de diálogos de colocaciones 251
Flecha de detalles
Sombree opciones de colocaciones
SketchUp
Sistema coordinado 19
Aprendizaje
Lo que está nuevo en esta liberación
SketchUp and OpenGL 392
Síntomas comúnes de sub norma
129 tarjetas 393
Habilitar aceleración por hardware 392
41 ¿Qué es a OpenGL? 392
SketchUp Ruby API y consuele 396
44 Herramienta de Smoove 192
Esculpir un terreno 192
71 Especificar un valor de 194
333 Especificar esculpiendo los
333 Ablande caja de diálogos de filos
334 Ablande opciones de filos 254
170 Herramienta de sello
Crear impresiones de la geometría en A
171 ESTAÑO 195
Herramienta de sello 195
171 Vistas estandares 175
170 Imprimir vistas estandares en perspectiva
171 modo 175
374 Usar la vista isométrica 175
Barra de estatus
La introducción para 49
84 Entes superficiales 335
Artículos de menú contexto 337
86 Crear un arco trabaja en la superficie
87 Crear una superficie cilíndrica
84 Crear un |polyface| trabaja en la
Información de entidad 337
T
38 Herramienta de cinta métrica 156
71 Crear construcción se alinea y la construcción puntos 157
252 Medir distancia 156
251 Pesar un modelo entero 159
Información técnica 387
¿vector de 2D?formatos de le 390
8 BugSplat 395
11 Codec lista 394

Coloree sacalanzaderas
¿Cuadro?formatos de le
SketchUp and OpenGL 392
SketchUp Ruby API y consuele 396
Asistencia técnica 13
Terreno
Crear 46
Funcional 47
La introducción para
Triangulación 46
Entes de texto
Unir directamente a una cara
Artículos de menú contexto 340
Información de entidad
Conductores
Herramienta de texto
ejemplar 218
Herramientas de texto
Crear y poner texto de líder 167
Editar texto 169
Poner texto de pantalla
Colocaciones de texto
28
ESTAÑO
Crear 46
Crear de curvas de nivel 189
Crear desde el principio
perspectiva y |paraline| 30
Detallar 199
La introducción para 45
Modificarme
Modificar triangulaciones 203
Barras de herramientas
186
Cámara de fotografiar
186
Construcción 70
Muestre modos 70
Dibujo 69
La introducción para
modele 185
Botones de barra de herramientas grandes
Modi?catión 69
Principal 69
Planos de sección
397 Sombras 71
388 Norma 69
Vistas 70
Walkthrough 70
Herramientas
Cámara de fotografiar 29
Dibujo 26,93
Modi?catión 26
45 Principal 26,83
Menú herramientas 62
339 TourGuide
339 La introducción para 44
340 U
339 Unidades
167 Caja de diálogos de información
V
Caja de mando de valor
168 La introducción para 49
169 Mirar modelos en 3 dimensiones
Herramientas de cámara de fotografiar 29
Colocadores 30
Manipular la cámara de fotografiar 28
190 Proyecciones de
Menú vista 58
47 W
Herramientas de Walkthrough 181
69 La mirada alrededor de herramienta
70 La mirada alrededor de herramienta
Herramienta de cámara de fotografiar de posición 182
Herramienta de paseo 185
Herramienta de paseo 185
49 Usar la herramienta de paseo para viajar por su
71 Menú ventana 65
La ventana redimensiona mango 50
71 X

Sombras 71
Norma 69
Vistas 70
Walkthrough 70
Herramientas
Cámara de fotografiar
Dibujo 26,93
Modi?catión 26
Principal 26,83
Menú herramientas 62
TourGuide
La introducción para 44

U
Unidades
Caja de diálogos de información ejemplar 218

V
Caja de mando de valor
La introducción para 49
Mirar modelos en 3 dimensiones 28
Herramientas de cámara de fotografiar 29
Colocadores 30
Manipular la cámara de fotografiar 28
Proyecciones de perspectiva y |paraline| 30
Menú vista 58

W
Herramientas de Walkthrough 181
La mirada alrededor de herramienta 186
La mirada alrededor de herramienta 186
Herramienta de cámara de fotografiar de posición 182
Herramienta de paseo 185
Herramienta de paseo 185
Usar la herramienta de paseo para viajar por su modele 185
Menú ventana 65
La ventana redimensiona mango 50

X

Y

Z
Extensiones de zoom la herramienta 180
Herramienta de zoom 178
29 Ajuste de perspectiva 178
Ampliando y fuera de su modelo 178
Herramienta de ventana de zoom
Ampliar en una porción de su modelo 179